PC
NOVICE
HORS SÉRIE
n° 2
DOUBLE CAPACITE
1,44 Mo
=
+ de 3 000 Ko
COMPRESSES
Avant toute utilisation, pousser vers le haut la languette de protection d'écriture.
© JD PRESS TOUS DROITS RÉSERVÉS

LE MAGAZINE QUI PESE + DE 3 000 KILO-OCTETS

PC NOVICE HORS SERIE HORS SERIE HORS SERIE HORS SERIE

PC NOVICE

HORS SERIE N°2

L'ERE DE L'EDUCATIF

PANORAMA DES LOGICIELS

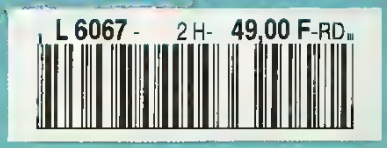
- Comment suivre votre enfant toute l'année ?
- Où se procurer les logiciels de l'Education Nationale ?
- Comment jouer et apprendre ?

LE SAVOIR SUR CD-ROM

Une disquette accompagne cet exemplaire sinon, demandez-la à la caisse.

10 logiciels éducatifs inclus dont RODY & MASTICO

(version d'essai)



Sommaire

Remplir un rôle scolaire 5

Il existe pour tous les niveaux et dans pratiquement tous les domaines (Français, langues, philosophie, mathématiques, économie, technologie, biologie, histoire, informatique, sciences et techniques industrielles, formation continue, documentation, etc.), une multitude de logiciels d'excellente qualité qui peuvent satisfaire à peu près toutes les demandes.

Accompagner un parcours 10

Cokiel Vision et Edusoft par exemple, proposent de la maternelle à l'université, tout un accompagnement scolaire.

La Famille ADI.
Le Bureau Magique.
Comparatif ADI / Bureau Magique.

Compléter une formation 18

A tout moment de la vie, on éprouve le besoin de s'informer, de se documenter, de se former de nouveau. Il existe ainsi des logiciels de référence qui servent de base à nos connaissances et qu'on retrouve, de plus en plus, en format CD-Rom.

La connaissance optique.
Les CD-Rom éducatifs.

Faire jouer et donner à apprendre 26

Il existe des logiciels qui réussissent le tour de force de sensibiliser à des domaines précis, de faire apprendre tout en distrayant, de motiver l'esprit ludique des utilisateurs, tout en leur apportant une formidable dose de savoir.

Esprit d'aventure.
La Villette, le Futuroscope.

LA DISQUETTE 35

PRATIQUE, Décompactage.

RODY et MASTICO : 36

un conte magique pour les 4/6 ans.

COLORING BOOK : 39

même adulte, retrouvez les joies du coloriage.

HABILLAGE : 41

apprenez à vos enfants la technique du couper/coller.

BEAT THE BOMB : 43

découvrez les tables d'additions sans stress.

ESPRIT FRANCAIS : 46

révisez le Français sous forme de jeu.

PCMF : 49

un logiciel mathématique très fort en calcul de courbes.

SAVOIRS : 53

prenez en main vos connaissances.

LITTERAL : 56

base bibliographique française utile à tous.

KCHESS : 58

grâce à ce logiciel maîtrisez les échecs.

COUNTRY HOUSE : 61

entrez dans les mondes virtuels.

Direction de Publication délégué, et directeur de la rédaction : **Serge Fenez**
Rédacteur en chef : **Patrick Marcelli**
Ont collaboré à ce numéro hors série
Léopold Braunstein, Laurent-Xavier Lamory. Correction : **Monique Vaas**
Maquette et mise en page : **Trait d'Union Publications**
Impression : **BV ROTO**
PC Novice est édité par **JD Press**
SARL de presse au capital de 10 000 F,
RCS - Nanterre B 395 105 505
Principal Associé : ORIAL EDITION Gérant : Jack Durvicq.
Commission Paritaire n°74464.
ISSN en cours.
Dépôt légal : 3e trimestre 1994

© JD Press "Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle, par quelques procédé que ce soit, des pages publiées dans la présente publication, faite sans l'autorisation de l'éditeur est illicite et constitue une contrefaçon." (Loi du 11 Mars 1957 - art. 40 et 41 et Code Pénal art. 425)

ECHANGE DE DISQUETTE
GARANTIE 30 JOURS

Si la disquette de ce magazine présente un problème de duplication, nous l'échangeons GRATUITEMENT. Toute mauvaise utilisation (écriture sur la disquette,..) annule cette garantie! Adressez votre demande accompagnée de la disquette à:

PC Novice (E), BP 225,
92306 Levallois-Perret.

Logiciels éducatifs
Tours et détours

Ce qui caractérise un logiciel éducatif, c'est son parti-pris vis à vis de la "connaissance". Il peut se présenter, en effet, sous diverses formes : texte, exercice, simulation, jeu, etc. Il conservera cependant un fond conséquent de "savoirs", d'"informations", d'"apprentissages".

Remplir un rôle scolaire

Imagimath 3e de la société Chrysis est un exemple évident du "tout connaissance". Il propose quatre thèmes : théorème de Thales, trigonométrie, vecteurs, droites. Il sera utilisé quasi exclusivement en milieu scolaire (sans doute parce que le grand public ignore en grande majorité que ce type de logiciels existe) à la fois comme illustration du cours, comme soutien à un travail personnel et comme vérificateur de connaissance. (Ce logiciel fonctionne en réseau et le professeur peut, à tout moment, "capturer" ce que l'élève est en train d'accomplir, ou encore, vérifier après sauvegarde ce qui a été fait).

Il existe ainsi, pour tous les niveaux et dans pratiquement tous les domaines (Français, langues, philosophie, mathématiques, économie, technologie, biologie, histoire, informatique, sciences et techniques industrielles, formation continue, documentation, etc.), une multitude de logiciels d'excellente qualité qui peuvent satisfaire à peu près toutes les demandes.

Accompagner un parcours

D'autres types de logiciels éducatifs prennent pour cible, non pas les élèves sur les bancs de l'école (encore que tous les bancs aient été à présent remplacés par des chaises), mais les chères petites têtes blondes dans leur fauteuil, en famille, près de leur micro favori.

A ces destinataires, Coktel Vision et Edusoft par exemple, proposent de la maternelle à l'université, tout un accompagnement scolaire. C'est-à-dire, pas simplement une aide de cours, mais aussi de la documentation annexe, une calculette, un bloc-notes, des petits jeux d'accompagnement, bref tout un univers qui permet à la fois de travailler un peu sur des matières traditionnelles comme les maths ou le français, et de s'amuser un brin (avec l'excellent Gabliins de Coktel Vision)

Introduction

Compléter une formation

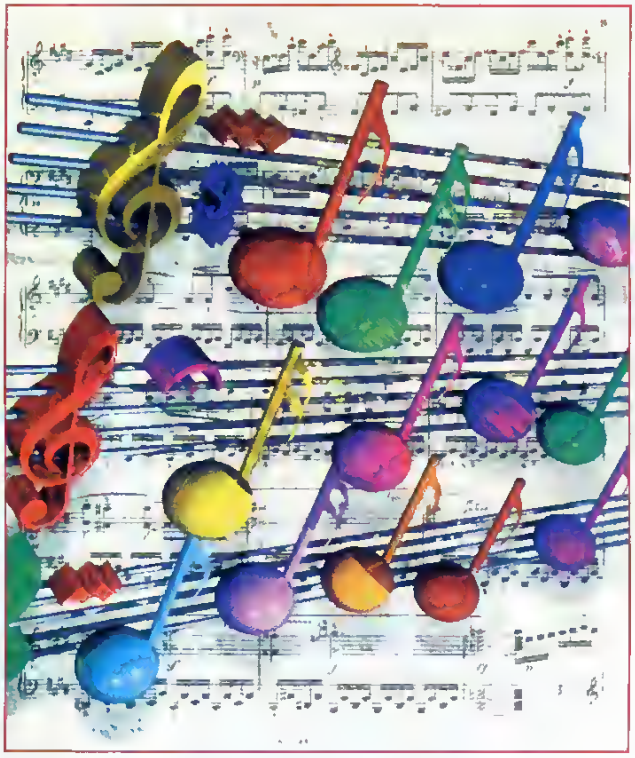
A tout moment de la vie, on éprouve le besoin de s'informer, de se documenter, de se former de nouveau. Il existe ainsi des logiciels de référence qui servent de base à nos connaissances et qu'on retrouve, de plus en plus, en format CD-Rom

Grâce à ces lecteurs, dont le prix ne cesse de baisser, on voit ainsi apparaître des transcriptions informatiques de bases de données : les dictionnaires (Robert), les encyclopédies (Grollier), les Atlas (PC Globe de Ziff-Davis), etc. Bien entendu, les langues bénéficient de ce formidable support qui, grâce à son énorme capacité, peut contenir plusieurs dizaines de minutes de sons et de paroles.

Sur ce nouveau support, ou sur les classiques disquettes, fleurissent, dans tous les domaines, des programmes donnant des connaissances sur les sujets les plus divers. A cet égard, il suffit de consulter le catalogue de Ordigestion intitulé "Collection Privée", qui pourra vous donner des lumières sur des sujets aussi divers que la cave à vin ou le championnat de foot !

Faire jouer et donner à apprendre

Et puis, il existe des logiciels qui réussissent le tour de force de sensibiliser à des domaines pré-



cis, de faire apprendre tout en distrayant, de motiver l'esprit ludique des utilisateurs, tout en leur apportant une formidable dose de savoir.

On peut ainsi songer à des logiciels de pré-apprentissage comme Adibou (Coktel Vision) ou Mother Goose (Sierra on Line), à des logiciels de grands jeux classiques (Echecs ou Dames), à des simulateurs de vol (Flight simulator 5) ou à des wargames, bref à tous les jeux qui privilégient la réflexion à la force brutale (Robinson's Requiem, un logiciel de gestion et de survie de Silmarils ; Sim City, un logiciel de gestion de ville de Maxis). On pense également à des jeux fortement documentés lesquels, à l'instar de romans, permettent de pénétrer insensiblement des domaines inconnus et riches (Gabriel Knight, un pur jeu d'aventure de Sierra On Line, ne se veut pas une étude des pratiques et rites voudous, mais présente suffisamment d'épisodes autour de ce thème pour que l'utilisateur absorbe obligatoirement une connaissance précise de ces pratiques de la Nouvelle Orleans).

L'enjeu du futur

"Ceux qui savent seront ceux qui pourront agir". Cette maxime de la sagesse populaire annonce le véritable enjeu de la fin de ce siècle. Les connaissances les plus variées vont être disponibles tout au long de notre vie. Progressivement, mais en s'accélérant, l'institution scolaire va faire appel à l'informatique pour accompagner les cours, illustrer des notions, utiliser des bases de données.

La formidable capacité des CD-Rom va donner accès à des recueils d'images et de son. Leur application est évidente dans des matières comme la géographie ou les langues.

Le particulier qui veut suivre son enfant peut, dès à présent, lui fournir des apprentissages distrayants et de bonne qualité, il peut également se former tout seul à la MAAO (mécanique auto assistée par ordinateur) et dans de multiples domaines au jouer à des jeux "intelligents" qui apportent plaisamment d'inestimables connaissances.

Notre ambition, dans ce spécial PC Novice, est de démontrer la diversité de ce qui existe et de donner quelques clés pour choisir, par vous-même, les sujets qui vous intéressent.

Sans doute, vous y découvrirez des domaines auxquels vous n'avez pas songé et vous y prendrez, c'est tout notre souhait, autant de plaisir que nous-mêmes en avons pris à vous le confectionner.

Mais les qualités majeures d'un bon journal "éducatif" ne doivent-elles pas, justement, résider là !

Les logiciels éducatifs spécialisés Découverte

L'Education nationale possède deux canaux privilégiés d'approvisionnement pour ses logiciels : la fabrication en interne ou l'achat des programmes du commerce en licence mixte.

Les logiciels de l'E.N.

C'est bien la moindre des choses que cette grande dispensatrice de savoirs qu'est l'E.N. (Education nationale), invente ses propres ressources logicielles. Souvent inconnus du grand public, ces programmes conçus par des enseignants répondent à des besoins très précis. Ils sont fréquemment accompagnés d'un support écrit (cahier de travaux pratiques) ou doivent être utilisés avec un matériel spécialisé (oscilloscope en physique ou bien analyseur gazeux en biologie).
En tout état de cause, ils sont dépendants d'une méthode particulière d'enseignement et s'intègrent, pour chaque discipline, dans une stratégie globale comportant programmes, objectifs, progression, etc.
Néanmoins, il est fort possible d'utiliser ces logiciels hors des murs du lycée ou du collège. Il suffit de passer un peu de temps pour s'informer des buts visés et de prendre le courage de lire la notice afin de saisir les finesses des démarches. D'autant qu'il est possible de consulter ces logiciels dans les différents centres de documentation de l'E.N., essentiellement dans les CNDP, CDDP, CRDP (respectivement Centre national, départemental, régional de documentation pédagogique).

Un logiciel en licence mixte parmi les succès de Chrysis, LIREBEL, un programme de remédiation en Français.

Les licences mixtes

L'autre source d'approvisionnement est fort naturellement l'ensemble des éditeurs du privé, dont certains sont spécialisés dans un domaine précis et pointu. Jeulin, par exemple, s'occupe en grande partie de matériel de laboratoire et édite un logiciel de physique-chimie nommé Logiph ; Edusoft ex-filiale de Nathan et devenue récemment indépendante, fort sans doute de son expérience dans la fourniture d'ouvrages scolaires, propose des programmes à peu près dans toutes les matières, comme par exemple Sokrates en philosophie, Chrysis, le deuxième éditeur de logiciels éducatifs en chiffres d'affaires, mais sans doute le premier en nombre, fait un tabac avec SMAO (soutien mathématique assisté par ordinateur).
Encore une fois, toutes ces productions sont accessibles au grand public, l'E.N. ne bénéficiant dans le cadre de ces fameuses licences mixtes que d'un traitement commercial très particulier.
En effet, périodiquement, chaque année, un certain nombre de logiciels sont choisis pour leurs qualités par un groupe d'"experts" de l'E.N. et sont proposés à des prix compétitifs aux différents établissements scolaires.

Remplir un rôle scolaire

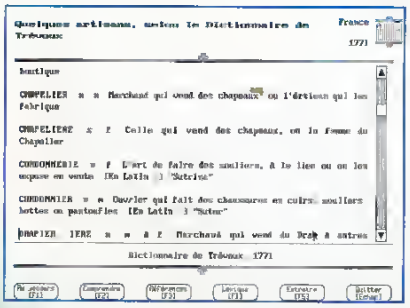
Les deux parties, l'éditeur et l'E.N., y trouvent leur compte. Pour le premier, c'est l'assurance de vendre un certain nombre d'exemplaires bien déterminés, d'éviter le piratage sauvage et d'obtenir une sorte de label de qualité délivré par le corps enseignant. De l'autre côté, les établissements ont la possibilité d'acquérir des logiciels à des prix réellement compétitifs.
Bien entendu, ceci est la démarcation théorique entre les deux aspects de la production de logiciels éducatifs. Cependant, il arrive que certains produits soient co-édités par une société privée en collaboration avec le CNDP. On obtient, de temps à autre, des produits remarquables comme ce programme de 1990 de Edil-Belin : "J'ai vécu au XVIIIe siècle".

Les micro-savoirs logiciels

C'est sous ce titre que le CNDP (centre national de documentation pédagogique), propose une collection de plus de soixante titres. Les matières habituelles sont bien représentées : Français, langues vivantes, histoire, géographie, économie, mathématiques, informatique, physique, technologie, biologie, philosophie, mais on y trouve aussi des matières plus spécialisées comme les sciences et techniques industrielles ou des logiciels pour la formation continue, la documentation, l'éducation aux médias.
L'ambition affichée est de mettre les nouvelles technologies de l'information au service de l'éducation et de la formation, de proposer à tous, enseignants, élèves, étudiants, parents, des moyens de travailler différemment et peut-être mieux. Quelques programmes sortent réellement de l'ordinaire et proposent des applications qu'on aimerait pouvoir utiliser en entreprise ou chez soi.

LE CNDP

Le Centre national de documentation pédagogique possède un service spécialisé dans l'informatique, dont l'adresse est : CNDP, Service de l'ingénierie éducative, 31 rue de la Vanne. 92 120 Montrouge. N° de télécopie : (1) 49 65 05 65. Toutes les demandes de renseignements, notamment l'obtention du catalogue, doivent être dirigées vers ce service. On peut également consulter le 3615 CNDP qui donne des informations sur tous les logiciels et qui permet aussi de les commander.
En général, les prix varient entre 150 F (Ask me, interview en Anglais simulé de l'ordinateur avec analyse des réponses et commentaire d'erreurs) jusqu'aux environs de 800 F pour les plus riches et les plus fournis d'entre eux (évaluation-diagnostic des capacités cognitives du lecteur adulte, utilisé en formation continue au bien Mathématiques au lycée dans la série Banques pédagogiques, qui propose plus de 2 000 énoncés d'exercices !). La moyenne se situant autour de 280 F.



Ce logiciel de documentation et d'histoire se pratique comme un véritable jeu d'aventure. A chaque option proposée (date de naissance, choix d'une profession, etc.), il faut qu'il y ait cohérence avec celles choisies par l'élève. Ainsi, un marin ne saurait avoir de privilèges, alors qu'un duc ou une duchesse dispose de droits particuliers. Un dictionnaire de l'époque, de vrais documents décrivant la vie des gens du XVIIIe accompagnent ce formidable logiciel de culture.

Français, langues et histoire

En Français, l'accent est mis sur une relation dynamique entre la lecture et l'écriture (Suites, niveau collège). Des outils sophistiqués d'analyses lexicales sont mis à la disposition des étudiants dans le programme Traitement de banques de données textuelles, niveau lycée et enseignement supérieur. Macrothèque est constitué d'un ensemble de commandes permettant de créer des documents pédagogiques (textes à trous, mises en relations, analyses lexicométriques, etc.).
Les langues vivantes concernées sont l'Allemand, l'Anglais, l'Espagnol et l'Italien. A noter que Perfect your english est sonorisée dans la version CD-Rom.
En histoire, on ne peut passer sous silence un des logiciels les plus fascinants et les plus instructifs qui soit, J'ai vécu au XVIIIe siècle, sans oublier de mentionner SKL un programme dont le but est de renforcer la maîtrise de la chronologie, à partir de supports iconographiques et textuels.

Economie et sciences

Le thème dominant en économie est la gestion d'entreprise avec deux simulations, Le roi des

Remplir un rôle scolaire

pommes (créer et faire fonctionner une PME) et Apimarché (gestion d'une production de miel). En mathématiques, un grand nombre de logiciels sont disponibles à tous les niveaux dont une nouveauté Mathématiques au lycée qui, outre 2 000 énoncés, dont les annales du baccalauréat, met à disposition des outils pour fabriquer des sujets de devoirs ou de révision, et un système de gestion de cette "énorme base de données." Les programmes de sciences physiques et de biologie sont un peu à part dans cet éventail de produits car la plupart d'entre eux, même s'ils peuvent fonctionner sans appendice, emploient souvent des capteurs sur des sorties prévues à cet effet. Mouvements rectilignes uniformes et uniformément variés utilise par exemple, une cellule photoélectrique, C'est, bien entendu, dans l'EXAO (l'expérience assistée par ordinateur) que ces programmes se montrent les plus performants et les plus démonstratifs. Rheor, en biologie, permet au niveau

Géoplan est superbe logiciel de mathématiques qu'on peut employer dès la seconde. L'énoncé des problèmes proposés s'affiche dans une fenêtre en utilisant la touche F10. La construction demandée apparaît progressivement en activant la touche T.
A partir des figures en mémoire, on peut créer à peu près n'importe quel objet (droite, point, transformé) à condition de respecter la syntaxe imposée. Un manuel, avec des exemples de séquences pédagogiques, accompagne ce logiciel.

lycée de pratiquer des expériences sur la rate qui seraient, bien entendu, destructrices chez l'animal ! Les objectifs sont de deux ordres : cognitifs (notion de rétrocontrôle positif et négatif, rôle de différentes hormones, etc.) et méthodologiques (choix d'une expérience, ablation, greffes, injection d'hormones, etc.).

Technologie et autres matières

En technologie, l'accent est mis sur l'initiation aux technologies de l'information et de la communication, l'acquisition des notions élémentaires sur ces sujets et des outils employés. On ne s'étonnera donc pas de trouver Tableur à l'école au niveau collège ou l'Assurance au bout des doigts (tous publics). Bien entendu, l'algorithmique et l'informatique possèdent des logiciels qui les mettent en valeur et des fichiers de données sont disponibles pour les logiciels de dessin industriel ou de mécanique

Caractéristiques d'un excellent logiciel éducatif

SMAO 6e de chez Chrysis

Ce logiciel propose quatre modules avec un certain nombre d'activités : figures planes et aires, écriture fractionnaire de décimaux et opérations, etc., soit, en tout, une douzaine de rubriques par module, recouvrant le programme de toute l'année. Pour passer d'une activité à l'autre, l'élève doit avoir obtenu un certain pourcentage de bonnes réponses Une analyse d'erreurs permet à celui-ci d'être guidé vers les points à revoir, ou à approfondir Bien entendu, chaque démarche est enregistrée et le professeur a une vue globale de la réussite ou de l'échec de ses élèves.
SMAO peut s'utiliser comme soutien autonome et remise à niveau (l'enseignant peut imprimer une fiche-contrat et la remettre à l'élève), ou encore comme illustration de cours (vue dynamique des opérations de symétrie sur les figures planes). Cet excellent logiciel, utile à la fois au professeur pour évaluer sa classe et remédier à certaines lacunes, est destiné aux élèves de la 6e à la 3e. Il coûte environ 1 000 F. Une version classe de seconde vient de paraître, intitulée SAMAO, vendue aux alentours de 1 500 F Une version allégée (sans le suivi de classe) peut être acquise par les familles.
SMAO et SAMAO sont disponibles auprès de la société Chrysis, 1 Allée de la Providence, BP 42 - Poitiers CEDEX.
Tél : (16) 49 45 20 20.

Remplir un rôle scolaire

Les imagiciels sont le fruit de la collaboration de l'Education nationale et du Conservatoire national des arts et métiers. On peut voir ici une séquence de géométrie dans l'espace. L'élève peut à tout moment changer la couleur des points et des lignes, modifier l'orientation de l'objet, l'agrandir ou le rétrécir. Il crée, suivant la nature du problème posé, des droites, des parallèles, des plans, des intersections afin d'obtenir un résultat précis.
Le professeur, en revanche, contrôle la démarche de l'élève en demandant l'historique de la construction qui s'affiche de façon claire à l'écran.

Les licenciés

Ces entreprises sont nombreuses (plus de soixante ont des contrats en cours pour l'année 1994), et ont contracté des licences pour plusieurs produits.
S'ils se flattent d'avoir obtenu le label E.N. pour certaines de leurs productions, cela ne les empêche pas, bien au contraire, de proposer une gamme couvrant tous les niveaux éducatifs, de la maternelle jusqu'aux cycles les plus élevés, voire la formation continue.
Dans cette véritable forêt amazonienne de logiciels, quelques éditeurs se détachent du lot, Edusoft (ex-filiale de Nathan), Chrysis, Jerika, sans oublier les éléphants du marché logiciel que représentent des sociétés comme Microsoft avec MS-DOS, Windows, Word, Excel, etc., pour ne s'arrêter qu'aux produits les plus connus et les plus banalisés.
Edusoft possède un catalogue d'une centaine de titres et s'intéresse de plus en plus aux versions CD-Rom lequel, rappelons-le, contient environ 400 fois plus de données qu'une disquette classique.
Michel Bussac, dans une interview récente à Medialog, commentait ainsi cette orientation : "L'ordinateur permet aujourd'hui de travailler sur le son et sur l'image de façon interactive avec, de plus, la possibilité d'être relié -en émission ou en réception- à d'autres stations de travail équivalentes.
Aucun autre média n'a cette richesse.
Le média éducatif de l'avenir ne peut être la télévision ou la vidéo isolée ; c'est le multimédia sur ordinateur."
Chrysis est une société d'une douzaine de personnes, assez peu connue du grand public, mais très bien implantée dans l'E.N. et fortement appréciée par les personnels de l'institution scolaire, grâce à des produits comme SMAO, Calnum, Lirebel ou Vie scolaire.
Conscients qu'il y a encore loin du rêve d'une informatique éducative à la portée de tous, à la réalité, Française et Benoît Siméoni, devenus directeurs de Chrysis, prédisent néanmoins que : "Le cartable électronique deviendra l'outil de base de l'élève ; (...) ; les familles reliées aux établissements auront accès à de nouvelles formes de dialogues avec ceux-ci ; l'auto-apprentissage assisté par la machine et par l'enseignant se développera ; l'enseignement à distance prendra son essor.
C'est sans doute vers tout cela que nous tendons."

Léopold Braunstein

QUELQUES ADRESSES INDISPENSABLES

Chrysis,
1 Allée de la Providence, BP 42 - Poitiers CEDEX
Tél. : (16) 49 45 20 20
CNDP, Service de l'ingénierie éducative,
31 rue de la Vanne - 92 120 Montrouge
N° de télécopie : (1) 49 65 05 65
Edusoft,
132 bld Camelinat - 92 247 Malakoff - Tél. : 46 73 05 55
Jerika,
5 bld Poissonnières - 75 002 Paris. - Tél. : 40 28 00 64
Microsoft France,
18 av. du Québec - 91 957 Les Ulys CEDEX.
Tél. : 69 86 46 46

SOCIÉTÉS POSSÉDANT UN LOGICIEL EN LICENCE MIXTE

SOCIÉTÉ	MATIERES	NIVEAU
A.F.L.	Langues vivantes	Lycée
Act Multimedia	Lettres, Histoire-Géo, C.D.I.	Collège, Lycée, Supérieur
Adasoft	STI, Industriel	Lycée
ADDE	gestion	Lycée
Agi soft	Histoire-Géo	Lycée
Aldus France	Economie-gestion	Lycée
Alpi	STI, Industriel	Lycée
Ateml	STI, Industrie	Lycée
Aurolog	Langues vivantes	Lycée
Borland	outils généraux	College, Lycée, Supérieur
C.S.T.B.	STI, Industriel	Lycée
Cedrat	STI, Industriel	Lycée
Cefim	STI, Industriel	Lycée
Chadwick Healey	Histoire-Géo, C.D.I.	College, Lycée, Supérieur
Chrysis	Maths, physique-chimie, Arts plastiques, Gestion	Collège, Lycée
Ciel	Economie-gestion	Lycée
Claris	Bureautique	Collège, Lycée, Supérieur
CNDP	Lettres, Histoire-Géo	Collège, Lycée
Côte ouest	Economie-gestion	Lycée
Edition du cercle de la librairie	C.D.I.	College, Lycée, Supérieur
Edusoft	Maths, Biologie-Géologie, Lettres, Philo, Histoire-Géo, Sciences éco., Gestion, Langues vivantes	Collège, Lycée, Supérieur
Fontaine électronique	STI, Industriel	Lycée
Foucher editions	STI, Industriel	Lycée
G.H.M	Economie-gestion	Lycée
Génésie	STI, Sciences médico-sociales	Lycée
Hastings	Langues vivantes	Collège, Lycée
Hofler	Outils généraux, Economie-gestion	Collège, Lycée
Infosys	Economie-gestion	Lycée
Jenko	Langues vivantes, Biologie-Géologie, Lettres	Lycée
Jeulin	Physique-chimie	Lycée
La télémathèque	Histoire-Géo	Lycée
Lobodidact	Economie-gestion	Lycée
Le Robert	Lettres	Collège, Lycée, Supérieur
Le Sphinx	Economie-gestion, Sciences éco	Lycée
Logedic	Biologie-Géologie, STI, Industrie	Lycée
Lotus	Bureautique	Lycée, Supérieur
Magnard	Maths	Collège
Mecasoft	STI, Industriel	Lycée
Megacom	Résaux locaux	Collège, Lycée, Supérieur
Micretec	Physique-chimie, Biologie-Géologie, STI,Sciences médico-sociales	Lycée
Microciel	Economie-gestion	Lycée
Microsoft	outils généraux, Economie-gestion, Résaux locaux, Bureautique, Système d'exploitation	Collège, Lycée, Supérieur
Nathan Logiciels (voir Edusoft)		
Novell	Résaux locaux	Collège, Lycée, Supérieur
Opus species	Biologie-Geologie	Lycée
Ordigestion	Economie-gestion	Lycée
Ordinateur Express	Economie-gestion	Lycée
Performanse	Orientation	Collège, Lycée, Supérieur
Perimetres	STI, Industriel	Lycée
Pr plus	Sciences éco.	Lycée
Progistick	STI, Industriel	Lycée
Ripe formation	outils généraux	Collège, Lycée, Supérieur
Saari	Economie-gestion	Lycée
Sermap	Physique-chimie, Biologie-Géologie	Lycée
Soft concept	Economie-gestion, Sciences éco	Lycée
Soffia	outils généraux	Collège, Lycée, Supérieur
Soffissimo	Langues vivantes, Economie-gestion	Lycée
Strat TJ	Economie-gestion	Lycée
Stratégies	STI, Industriel	Lycée
Stud'n	STI, Industriel	Lycée
T.D.C.	STI, Industriel	Lycée
Telemco	Télématique	
Ubi Soft	Economie-gestion, Arts plastiques	Collège, Lycée, Supérieur
Whitek	STI, Industriel	Lycée

Compagnons scolaires (1)

La famille ADI

Suivre la scolarité d'un enfant durant toute l'année et donner, en plus, un choix d'activités distrayantes, voilà la fonction de ces compagnons informatiques nommés "ADI" chez Coktel Vision ou "Bureau Magique" chez Edusoft.

Si les parents se veulent être des éducateurs, ils ne sont pas tous, pour autant, des enseignants. Et lorsqu'ils le sont, peu d'entre eux ont une compétence réactualisée dans chaque matière. Pour les familles, le plus simple est donc de s'en remettre à des programmes "clés en main", qui accompagneront l'enfant depuis le mois de septembre jusqu'aux vacances d'été.

ADI

Une présentation toujours identique

Bien plus qu'un simple logiciel couvrant un point de programme ou une matière, ADI représente une stratégie d'apprentissage complète et ambitieuse, dont les résultats s'apprécient sur une période assez longue. Dans un logiciel de type ADI, quelle que soit la matière étudiée, on retrouve le même accueil : un petit personnage chauve aux oreilles pointues qui vous salue, vous encourage, fait des commentaires sur vos performances et oriente vos efforts.

ADI2 : Choisissez dans cet éventail la documentation que vous voulez consulter.

Le système de commandes est également toujours identique. Situé en bas de l'écran, il affiche à chaque fois : un point d'interrogation pour obtenir une aide sur le sujet, une flèche avant et arrière pour continuer dans l'application ou revenir un écran avant, un livre donnant accès à une documentation sur le sujet en cours (accord du participe passé en grammaire, théorème de Pythagore en Maths, etc.), trois outils (un bloc-notes, calculette, un atlas), une manette de jeux pour accéder à la partie récréative (l'accès à ces jeux n'étant autorisé qu'après avoir obtenu un certain nombre de points), et enfin, une icône pour quitter le programme.

Ce n'est pas tout. Dans la version 2 actuelle (la version 1 date de 1990), il est possible de changer tout l'environnement apparent (horloge, poster, plante, couleur des murs, etc.),

ADI2 : Le bureau que vous obtiendrez après avoir chargé ADI2. Vous apercevez, tout en bas, les icônes de commande. Celles dont vous ne pouvez vous servir sont, à l'évidence, barrées d'une croix.

Accompagner un parcours

ADI2 : Un programme complet de dessin avec animation, traitement de textes et son est inclus dans le logiciel.

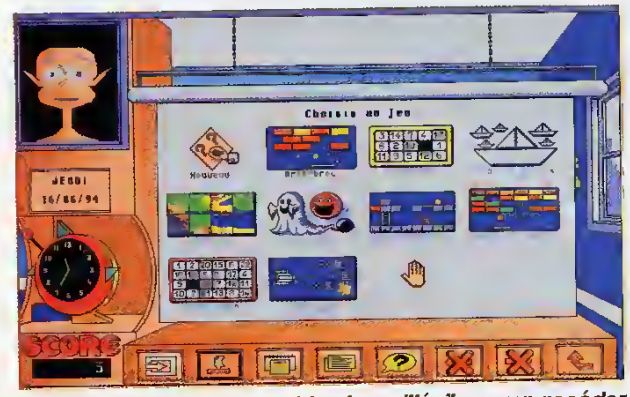
d'avoir accès à un véritable logiciel de dessin avec toutes les fonctionnalités habituelles, à un module d'animation qui comprend une banque de petites images amusantes à coller, ainsi qu'à un véritable traitement de textes pouvant comporter animation et son.

Un système complet

ADI2 couvre pour l'instant tout le primaire et le collège. Progressivement, la gamme ADI2 effacera l'ancienne et recouvrira tous les niveaux, de la maternelle avec ADIBOU à la Terminale avec ADIBAC.

En général l'environnement ADI est livré avec une application mais il est toujours possible de compléter et de racheter des modules supplémentaires d'Anglais, Français, maths ou autres.

L'un des points importants pour les parents c'est que le programme conserve en mémoire l'évolution des performances, note les progrès et établit des moyennes mensuelles en rappelant le nombre d'exercices abordés et le taux de réussite.



ADI2 : Quand l'enfant aura bien travaillé, il pourra accéder à un certain nombre de jeux, dont le fameux Gobliiins, un des hits de Coktel Vision.

Adibou

Pour les 4-5 ans, C'est la version Adibou qui est la plus appropriée. Elle reprend, idée géniale, le principe des "activities centers" de Fisher-Price, ces tableaux placés dans les parcs des tout petits et qui possèdent toute une gamme d'objets à tirer, pousser, palper, faire tourner, etc.

De même, l'enfant clique à peu près n'importe où sur l'écran et une animation se déclenche proposant soit un gag visuel ou sonore, soit une activité comme le calcul ou la reconnaissance des lettres. Sept grandes activités sont ainsi mises à la disposition des 5-7ans dont la construction de décors, l'horloge, le jardin mystérieux , le circuit, etc., de même que pour les grands, le marmouset peut s'amuser au jeu des portraits, aux puzzles, faire du dessin grâce à un atelier graphique simplifié ou s'initier à l'écriture avec le bloc-notes. En aucun cas, les activités sont pesantes ou répétitives et la réalisation est de toute beauté.

L'irrésistible ascension du CD-Rom

S'il n'y a pas de différence d'intention entre les versions CD-Rom et les versions disquettes classiques, force est de constater que ces versions CD-Rom apportent un plus appréciable dans le concept ADI.

En premier lieu, il comporte beaucoup plus de sons et de

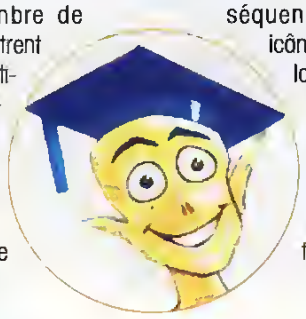
ADI CD : Le nouvel environnement d'ADI sur CD-Rom est doté d'un graphisme beaucoup plus souple que dans la version disquette. Chaque fois que vous cliquez sur une partie du décor, vous déclenchez un gag visuel et auditif.

Accompagner un parcours

ADI CD : Concentrez-vous sur cette application. C'est presque un jeu d'écriture.

ADI CD : Un des jeux auquel l'enfant peut se livrer à condition qu'il ait obtenu suffisamment de points dans ses exercices.

musiques. Dans Aditbou, par exemple, grâce à des voix digitalisées, les commentaires d'ADI sont réellement entendus et non pas lus, nombre de comptines illustrent les différentes activités , les animations sont beaucoup plus nombreuses. Dans ADI CE1, version CD, le dessin est nettement plus souple, les transformations du bureau ne sont plus instantanées mais décomposées en plusieurs séquences, toutes les icônes sont animées, la documentation utilise, comme les encyclopédies, des photos digitalisées ou des petits bouts de film.

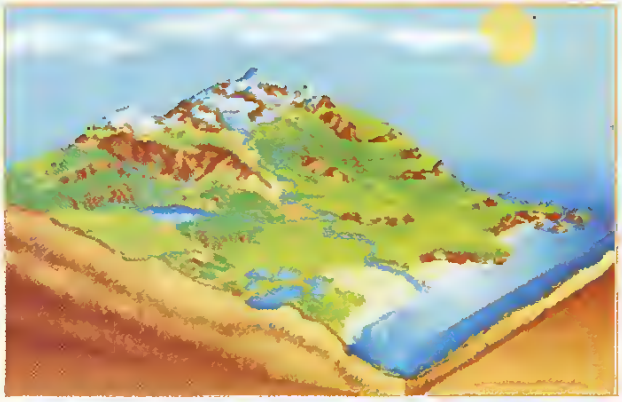


Les raisons d'un succès

Coktel Vision est né en 1985 et commercialise depuis dix ans des logiciels ludiques et éducatifs.

Son premier succès a été un logiciel d'Anglais nommé "Balade au pays de Big Ben" qui était livré avec une cassette audio.

Cette société n'a pas collectionné que des réussites, mais elle a toujours innové. En 1987 par exemple, elle commercialisait BlueBerry, puis Asterix, des logiciels étonnants de qualité graphique. C'est avec Fascination, Gobliiins et Inca, que la société a réellement atteint sa vraie dimension. En 1992, elle prenait la tête du marché grand public éducatif français avec, environ,



ADI CD : Une séquence animée montre le cycle de l'eau. On suit le trajet d'une gouttelette depuis son nuage jusqu'à la rivière, puis son retour dans les nues.

ADI CD : La version CD permet d'incorporer des documents sonorisés d'une qualité égale à celle d'une épreuve photographique.

Accompagner un parcours

ADI CD : Comme on le constate sur ces deux images, le décor est très vivant et, pour le moins, facile à changer.

les 2/3 de parts du marché. Ainsi en 1993, elle avait vendu plus de 700 000 titres d'ADI dans toute l'Europe avec des versions spécialement étudiées pour chaque pays.
Enfin, en 1994, la société s'est rapprochée de Sierra On Line, l'un des plus importants éditeurs américains, qui distribuera à la sauce yankee le petit lutin ADI.
Incontestablement ADI plaît. Sans doute, parce qu'il est graphiquement très séduisant, que son utilisation est très facile et très intuitive, et que son prix est très abordable.
Même si des remarques de détails peuvent être formulées par des spécialistes sur la façon d'aborder les matières présentées ou les parties du programme traitées, il n'en reste pas moins que l'essentiel est abordé de façon fort sérieuse et que les exercices ont été composés par des pédagogues compétents et avertis.
Ce qui caractérise et distingue ADI c'est sans doute la légèreté, la sobriété, le fini dans la réalisation, sans oublier pour autant l'attrait de la récompense, sous forme de jeu après un travail bien fait. Cela aussi fait partie des composantes d'un bon apprentissage.

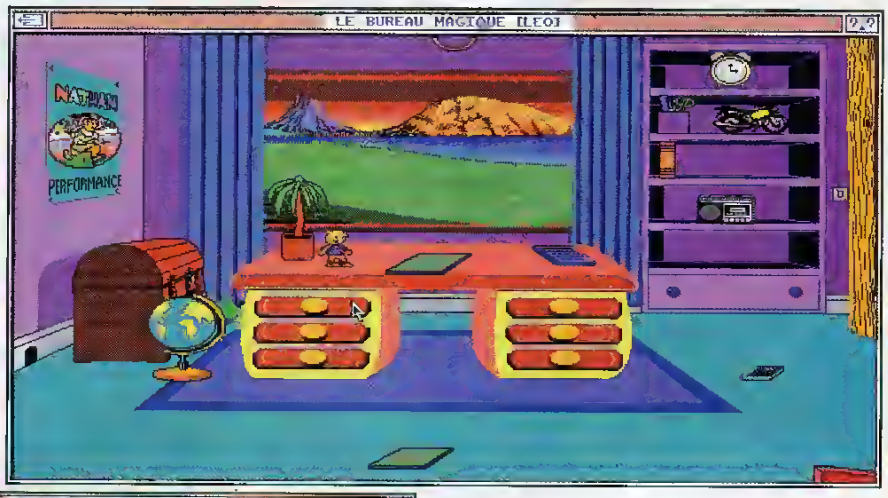
Léopold Braunstein

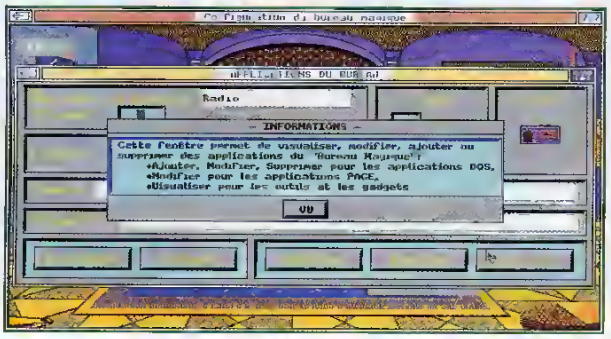
ADI CD : Le nouvel environnement de ADI collège sur CD-Rom. Sa sortie est prévue pour le mois de septembre.

Compagnons scolaires (2)

Le Bureau Magique

Le Bureau Magique, avec tous ses éléments de décor modifiables. Il suffit de cliquer avec le bouton gauche pour s'informer sur les objets. A partir de cet environnement, on lance les applications proprement dites de Français ou de mathématiques, on consulte le dictionnaire ou l'Atlas, on joue à Nicky Bom ou à la course de motos. C'est un clic avec le bouton droit qui mettra en route les modules choisis.





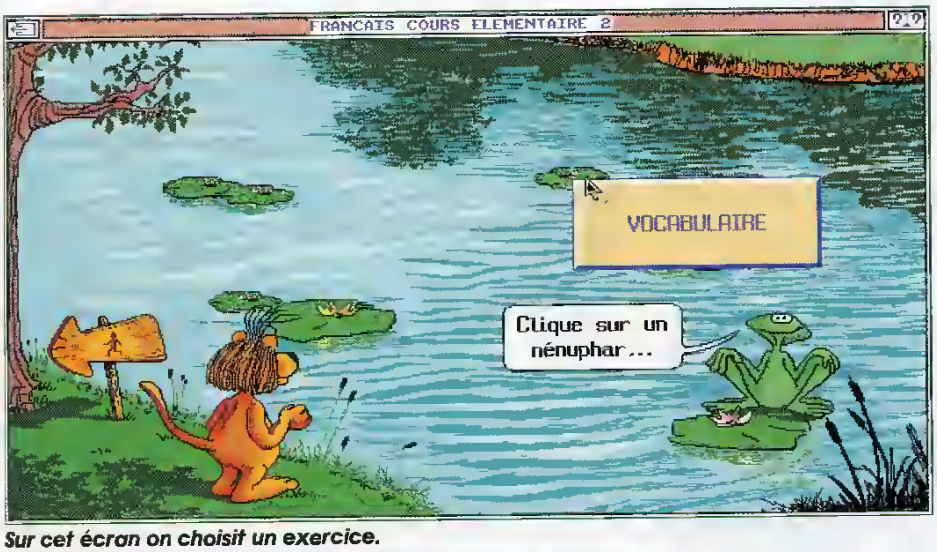
Edusoft en première ligne

C'est au premier janvier 1994 que la société Edusoft, émanation directe de Nathan Logiciels, a vu le jour. Indépendante des éditions Nathan, elle conserve cependant son catalogue et profite de la longue carrière d'éditeur scolaire de la société.

Poursuivant donc dans "le respect de la charte pédagogique Nathan", Edusoft, sous la férule avisée de son directeur Michel Bussac, a l'ambition de "concevoir de nouvelles collections multimédia, en collaboration avec des auteurs issus du monde de l'enseignement au de l'audiovisuel".

◀ ***Trois styles de décors sont prévus : préhistorique, mille et une nuits, époque moderne. Une aide intégrée (les petits points d'interrogation sur la droite) permettent de comprendre comment effectuer ces manoeuvres.***

Accompagner un parcours

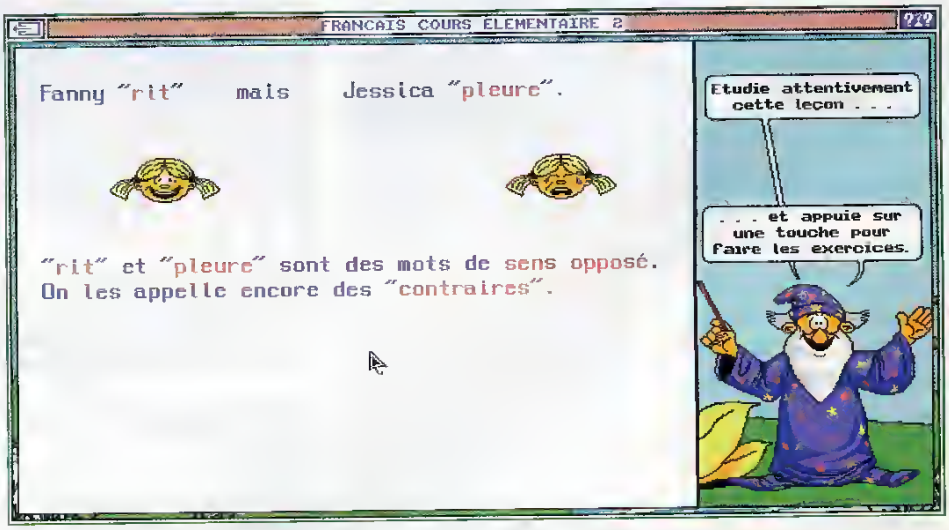


Sur cet écran on choisit un exercice.

Le catalogue, impressionnant, comporte une centaine de titres touchant, bien entendu, tous les domaines.
Incontestablement, cette société occupe une place prépondérante dans le logiciel éducatif dirigé vers les institutions (il suffit de compter les licences mixtes passées avec l'EN). Cependant un effort particulier a été fait en direction des familles avec un logiciel d'aspect assez particulier, le Bureau Magique.

BM version 2

C'est d'abord un environnement que propose le Bureau Magique version 2, environnement qui suivra l'enfant de la grande section de maternelle jusqu'au CM2. Il suffira ensuite, chaque année, de compléter avec les applications de Français et de maths du niveau de l'élève, pour avoir, dans chacune de ces matières fondamentales un stock de 1000 exercices. Les outils résidents sont : un Atlas avec un jeu d'exploration et un quizz ; un dictionnaire de 1 000 mots avec un mode consultation et un mode jeu ; une calculette avec également un jeu d'encadrement ; un utilitaire de dessin, sorte d'album à colorier ; un mini studio d'enregistrement ; deux jeux, Nicky Boom et une course de motos.

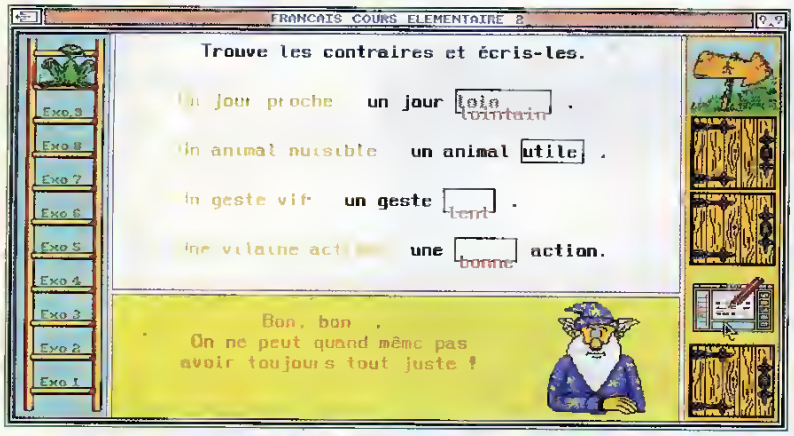


L'exercice débute par un rappel de cours qui sera ensuite disponible tout au long des exercices. Sur la droite, le personnage de Merlin lit l'énoncé avant de laisser l'enfant face à l'exercice.

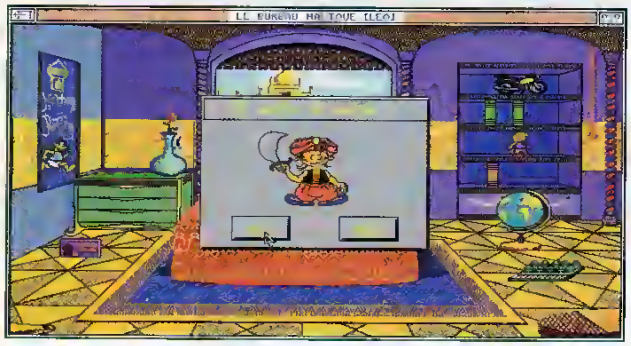
Installation et ergonomie

Le logiciel installé, il est très facile de modifier l'environnement, de lancer une application. Cependant, il semblerait que la gestion de tout cet environnement, les arborescences des applications, bref la possibilité d'ouverture de ce logiciel à d'autres programmes n'ait pas été le meilleur choix. Un certain nombre de programmes peuvent ainsi être effacés et l'utilisation du programme REVIT, dans le répertoire PAGE\SYSTEME\DEF, ne peut raisonnablement être accompli par l'enfant !
Il n'en reste pas moins vrai qu'une fois devant l'écran, deux clics sur le bouton de la souris,

Accompagner un parcours



Merlin accompagne de ses commentaires (audio) toutes les performances de l'enfant.



Un clic sur la petite icône à gauche de l'écran fera quitter le Bureau Magique.

gauche, pour voir le nom des objets, droit, pour lancer les applications, suffit pour gérer le programme. Ensuite, les exercices demanderont de déplacer la souris ou d'écrire un nombre dans une case ou de relier deux zones d'écran.

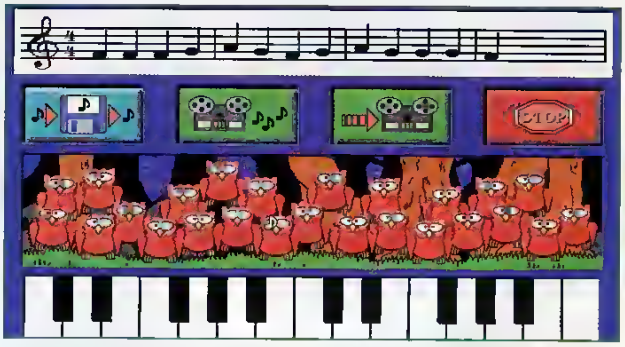
Le premier contact

Trois personnages interviennent régulièrement dans la présentation des exercices : Merlin, qui accompagne de ses commentaires audio et de mines plus ou moins flatteuses les résultats de l'enfant, le lion et la grenouille qui ponctuent de leur présence les exercices. Chaque fois qu'un enfant commence un travail, il pourra bénéficier d'un rappel de cours, rappel disponible ensuite, à tout moment. Il bénéficie en général de deux essais avant correction, avec, éventuellement, une aide. Après deux échecs, la réponse apparaît en rouge. En cas de mauvaises réponses répétées, la séquence de travail s'interrompt et l'enfant est ramené aux exercices précédents. Un livret très bien fait de 25 pages permet de comprendre les ambitions de ce logiciel et donnent quelques pistes aux familles pour utiliser au mieux les possibilités du logiciel.

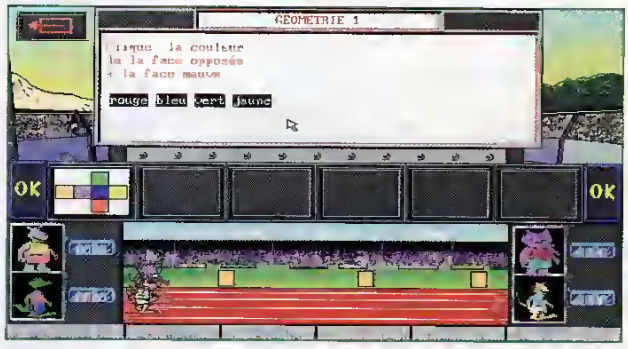
L'impression globale

L'aspect graphique est tout à fait plaisant et le programme, mis en place, se révèle agréable à manier. Il donne une image à la fois sérieuse et sympathique des sujets abordés, tout à fait dans la lignée des bons produits éducatifs grand public.

Léopold Braunstein



Un jeu musical simplifié permet d'exécuter quelques mélodies et même d'enregistrer. En choisissant parmi les animaux représentés, on changera la texture du son (coassements, violon, piano bastringue, trompette, etc.).



En cliquant sur l'affiche performance, l'élève a accès à un test qui lui permet de savoir où il en est.

Compagnons scolaires (3)
Comparatif Bureau Magique/ADI

Bien entendu, il ne s'agit pas d'un match ou le vaincu serait jeté aux oubliettes, mais d'un résumé des qualités de chacun des ces deux excellents environnements.

RUBRIQUES	ADI2	ADICD-ADIBOUCD	BUREAU MAGIQUE 2
Personnage fétiche	ADI	ADI-ADIBOU	MERLIN
Graphismes	souples et originaux	encore plus souples	agréables
Animations	plaisantes	excellentes et nombreuses	agréables
Sons	bons bruitages	excellents bruitages	bons bruitages
Musique	plaisante	excellente	excellente
Voix	gazouilli d'ADI	très présente, et excellente	commentaires de Merlin
Facilité d'emploi	très facile	très très facile	facile
Age	maternelle-primaire collège-Lycée	maternelle-Collège	maternelle-primaire-Collège
Personnalisation	oui	oui sauf pour Adibou	oui
Evaluation	score sur toute l'année	score sur toute l'année	note sur 20 après exercice
Jeux	après un bon score	après un bon score	immédiatement
Aide	intégrée	intégrée	intégrée
Aide documentaire	bonne	très bonne	bonne
Applications complémentaires	jusqu'à 6 matières	2 pour Adibou, maths français	maths français
Atlas	oui	oui	oui
Calculette	oui	oui	oui
Bloc-notes	oui	oui	non
Utilitaire de dessin	très complet	très complet	simple
Studio de musique	non	non	oui
Séquences filmées	non	oui	non
Dictionnaire	non	non	oui
Humour	beaucoup	beaucoup	un peu
Notice et conseils	bons	bons intégrés	très bons
Système	DOS	DOS	DOS et Windows
Prix	329 F l'environnement + 1 application 249 F application supplémentaire	429 F	349 F
Impression globale	17/20	19/20	15/20

Coktel Vision, 5 rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-La-Forêt - Tél.: (1) 46 01 46 00

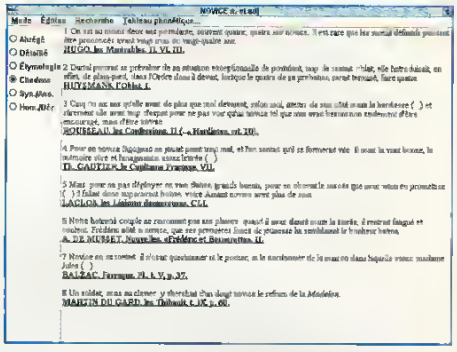
Edusoft, 132 Bld Camelinat
92 247 Malakoff - Tél.: (1) 46 73 05 55

Les référentiels

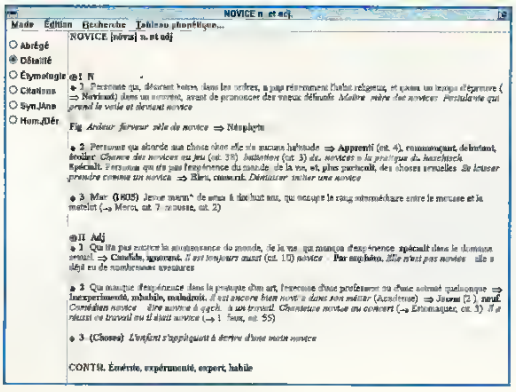
La connaissance optique

Les 650 méga-octets que contient un CD-Rom permettent enfin d'accéder, par le biais de l'ordinateur, aux grands ouvrages encyclopédiques. Simple gadget ou accessoire du futur ? Comme d'habitude, ce sont les utilisateurs qui trancheront.

Depuis toujours, les hommes ont cherché à compacter les informations. Les améliorations successives des différents alphabets furent la première étape de ce long cheminement, quelques dizaines de lettres étant plus faciles à manier que des milliers de hiéroglyphes (bien que les asiatiques aient poursuivi dans cette voie avec succès, mais l'arrivée des claviers informatiques leur pose bien des problèmes). La sténographie est l'exemple le plus récent de cette longue suite de mutations. Ensuite, l'usage intensif du papier a permis d'augmenter considérablement la masse de données dans un volume relativement condensé, technique qui atteint son apogée avec l'invention de l'imprimerie. Les microfiches, l'ultime étape de l'impression, n'ont pas résisté à leur mise en oeuvre peu pratique et à l'avancée de l'informatique. Pourtant, au commencement, les ordinateurs ne furent conçus que pour calculer vite, bien et beaucoup, et de toute façon, ils ne possédaient ni le langage ni les périphériques adaptés à une utilisation en tant que référentiels. Mais les instances militaires et les services secrets des pays les plus développés technologiquement ont très vite compris l'avantage d'un stockage magnétique d'une grande quantité d'informations. C'est donc pour eux que furent conçus les premiers computers capables d'emmagasiner, de trier et de restituer des données à grande échelle. Les industriels ont rapidement profité de toutes ces innovations et ils ont ainsi pu voir avec soulagement disparaître leurs gigantesques casiers de rangement au profit de machines relativement petites, mais hélas, à

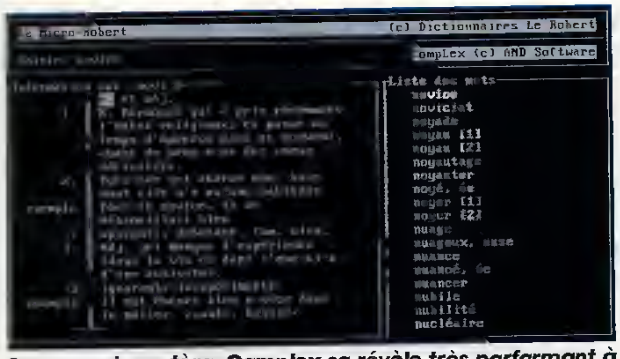


Les 160 000 citations extraites des plus grandes oeuvres de la littérature française et étrangère vous permettent de retrouver, dans différents contextes, le terme recherché, afin de pouvoir l'utiliser le plus justement possible.



Le Robert Electronique, le CD-Rom le plus complet dans sa catégorie, reprend la totalité de l'édition papier, avec tous les avantages du micro-ordinateur. Son principal défaut ? Son prix exorbitant !

Compléter une formation



Sous son air austère, Complex se révèle très performant à l'usage de par sa simplicité d'emploi et sa facilité à passer d'un ouvrage à un autre, parmi les quatre qui figurent sur le CD. En plus, il n'installe absolument rien sur votre disque dur.

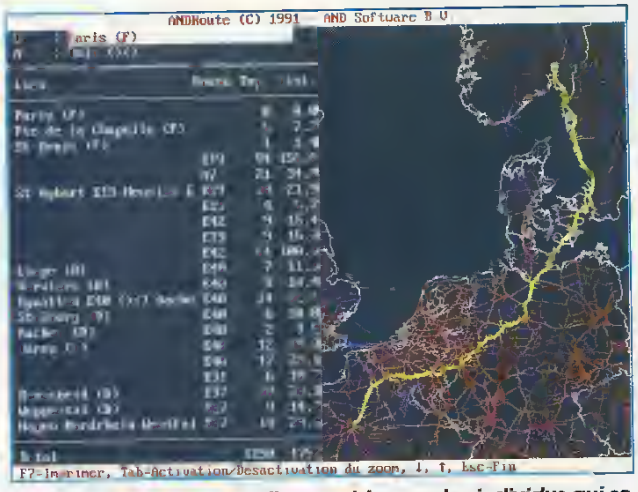
l'époque pas toujours très fiables (les classeurs ont été remplacés par les boîtes de disquettes de sauvegardes). Les utilisateurs attendaient alors toujours que toutes ces merveilles arrivent à leur portée, car ce n'était pas avec un Commodore 64 que l'on pouvait aller bien loin. L'arrivée sur le marché des gros ordinateurs personnels (PC) n'a pas vraiment résolu le problème. Même si les bons traitements de textes possédaient un dictionnaire, la place était encore limitée pour inclure définitions, citations, images et commentaires (occuper 50 % de son disque dur de 340 Mo avec un gros dico étant impensable !).

450 disquettes HD

Enfin, les CD-Rom ont débarqués, précédés de tout leur prestige, de leur capacité de stockage phénoménale et de leur support optique "High-Tech". Aujourd'hui, il est possible d'accéder à des dizaines de milliers de pages dactylographiées sous la forme de petits disques brillants qui tiennent facilement dans un petit présentoir placé à coté le l'ordinateur.

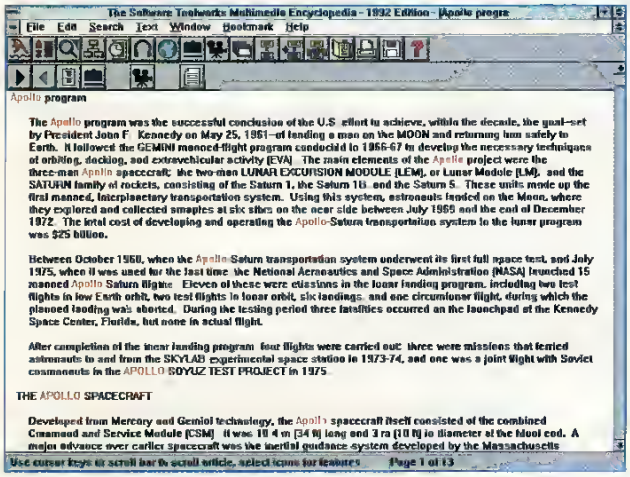
Les puristes méprisent encore ce média, lui préférant les bons vieux livres que l'on feuillette longuement avant de retrouver l'article recherché. C'est sûr, l'encyclopédie Universalis complète, reliée cuir, a bien meilleur effet dans un salon que des boîtiers plastiques rangés parmi d'autres. Le vrai problème vient du fait qu'il faut placer le disque dans le lecteur à chaque fois que l'on veut le consulter et parfois même rebooter pour charger les gestionnaires (c'est qu'ils prennent de la place dans cette satanée mémoire basse). Les lecteurs multi-CD devraient résoudre cet inconvénient et permettre de garder en permanence accessibles le dictionnaire, l'encyclopédie, les dessins, les fontes true type et quelques autres. Certains éditeurs se contentent de transférer les ouvrages sur CD-Rom en ajoutant toutes les fonctions offertes par l'hypertexte, comme c'est le cas du Robert Electronique qui renferme 80 000 mots et 160 000 citations. Très complet, fonctionnant dans l'environnement Windows, il peut vous donner la prononciation de tous les mots en alphabet phonétique, leur définition, leur étymologie, la conjugaison complète de tous les verbes, faire des recherches de synonymes, d'homonymes, de dérivés et de contraires, ainsi que la possibilité de se connecter facilement aux principaux traitements de textes, tout cela pour un prix défiant l'imagination : 7000 francs (garanti sans coquille). Il semblerait, vu le tarif appliqué, que Robert ne souhaite que le diffuser dans les milieux professionnels comme le confirme son aspect austère et incolore.

A l'opposé, AND Software à proposé il y a déjà quelque temps, pour moins de 200 francs, Complex, un CD-Rom qui regroupe le Micro Robert, le Micro Robert des noms propres, le Robert & Collins Cadet (français / anglais et anglais / français) et le Concise Oxford Dictionary. C'est sous DOS et en mode texte, mais pour le prix, il serait dommage de s'en priver. Son maniement est extrêmement simple, clair et ne demande qu'un minimum d'apprentissage, c'est un plaisir de naviguer d'un ouvrage à l'autre à la recherche des renseignements recherchés. Et comme il restait un peu de place, les concepteurs hollandais ont rajouté Route, un logiciel destiné à calculer des itinéraires entre toutes les grandes villes d'Europe ; moyennement utile, mais amusant à essayer, ne serait-ce que pour réviser sa géographie.



ANDRoute, un logiciel indispensable pour les individus qui se déplacent beaucoup en Europe, un gadget amusant pour tous les autres ; notez qu'il faut sortir de Paris par la porte de la Chapelle pour se rendre à Oslo.

Compléter une formation



Une encyclopédie très complète en un seul CD-Rom, avec des articles clairs qui sont souvent accompagnés d'illustrations, dans cet exemple, vous pouvez accéder à des photos et à des vidéos.

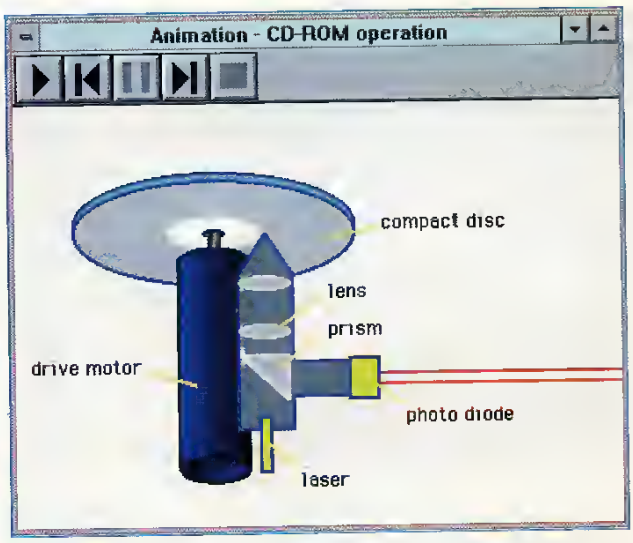
"Dis papa, ça mange comment un caméléon" ou "c'était comment le débarquement" ? Un petit film valant mieux qu'un long discours, lancez le CD et regardez ; avec commentaires d'époque pour le second exemple.

Et le multimédia dans tout ça ?

La véritable révélation s'est produite au lancement de The Software Toolworks Multimedia Encyclopedia, hélas entièrement écrit dans la langue qu'il devient difficile de ne pas maîtriser, l'Anglais. Cette petite merveille contient outre ses 33 000 articles, plus de 3000 photos et illustrations de très bonne qualité et toute une flopée de sons, de vidéos et d'animations. Vous pouvez ainsi écouter une cen-

Du chant des oiseaux aux sonorités des instruments de musique, une bonne carte-son devient indispensable, dans une configuration moderne, pour pouvoir profiter au maximum des possibilités offertes.

Compléter une formation

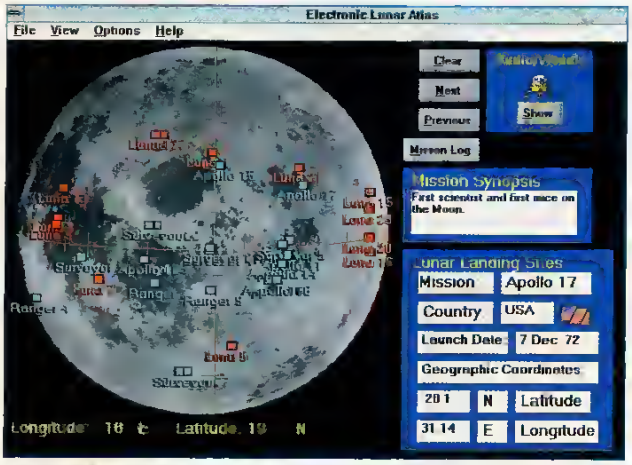


L'Atlas n'est pas spécialement précis, mais vous y retrouvez absolument tous les pays de la planète existants au moment où le CD a été pressé, vous pouvez, par ailleurs, visionner une animation qui vous explique en gros son fonctionnement.

taine d'animaux, quatorze extraits de discours célèbres, trente cinq instruments de musique et un morceau choisi de douze oeuvres musicales. Avec les vidéos, vous pouvez découvrir dix scènes de la vie sauvage, seize extraits d'événements qui ont marqué l'histoire et dont la plupart sont sonorisés, onze films sur la science et l'exploration de l'espace et neuf discours des quelques présidents des USA. Les animations ont pour sujet des mécanismes du corps humain, des phénomènes terrestres et astronomiques et quelques principes simples de physique et de mécanique. Il ne faut pas oublier l'atlas qui renferme les cartes de tous les pays du monde, lesquelles, même si elles ne sont pas aussi précises que celles trouvées dans le Atlas en papier, peuvent aider à situer rapidement un important point géographique. Pourtant il ne faudrait pas croire que toutes ces possibilités font de ce CD un gadget juste bon à épater les copains, ses articles sont très bien écrits, dans un Anglais relativement facile, et ils se sont révélés à l'usage d'un contenu irréprochable. Il est vrai qu'avec un lecteur simple vitesse, les accès sont un petit peu longs, mais déjà dépassés, ce problème mineur disparaîtra prochainement. C'est avec le texte, le son, l'image et la vidéo que le mot encyclopédie prend tout sans sens. Comme vous avez dû le constater dans les catalogues et les publicités, les CD-Rom référentiels ne se limitent pas aux titres généralistes comme précités et peuvent se révéler excellents en traitant un domaine bien précis.

Tout connaître sur les dinosaures, dans un environnement agréable et convivial. Voici l'Ultrasaurus, dont, pour l'instant, il n'a été découvert qu'une jambe aux Etats-Unis, (nouvelle espèce ou Diplodocus géant ?)

Compléter une formation



Retour vers la Lune... l'idée est en ce moment "dans l'air" au sein des milieux astronomiques, préparant activement sa prochaine colonisation en essayant de pousser les économies au maximum.

Dinosaures of the Moon

C'est le cas de Dinosaur Adventure, édité par Knowledge Adventure et paru durant la dinosaure mania qui a accompagné l'excellent film de Steven Spielberg (je persiste, Jurassic Park n'est pas plus un sous-produit de la culture américaine que ne le sont Dances with Wolves ou Mississippi Burning !). Dans ce CD, vous accédez à toute une base de données concernant ces animaux de la préhistoire, mais aussi à des explications qui vont du Big Bang aux toutes dernières techniques de fouilles. Tous les textes affichés sont accompagnés d'une image et sont lus à haute voix par un narrateur à la diction irréprochable, et, quand cela est possible, un pointeur vous indique sur une mappemonde la localisation géographique du sujet traité. Le tout est complété par deux jeux très moyens, une demi-douzaine de vidéos et par un petit livre d'images destiné aux plus jeunes. Son prix plus que modique (120 francs environ) en fait un ouvrage ayant sa place dans une bonne "cédéthèque", ne serait-ce que pour se perfectionner dans cette langue pleine de th, de w et de e qui deviennent des i. Dans un autre domaine, Return to the Moon de Lunar Eclipse Software, vous propose de revivre toutes les étapes de la conquête lunaire, depuis les premiers prototypes du LEM jusqu'au dernier vol habité (Apollo XVII), le seul ayant eu à son bord un scientifique, un géologue pour être plus précis (tout les autres individus ayant mis le pied sur la Lune étaient, bien évidemment, des militaires). Ce CD ne comprend pas toute la géopolitique qui a été le moteur de cette exploration, mais se limite aux données techniques et lunographiques. Vous avez un atlas, qui détaille à l'aide de 200 photos (.bmp), 100 vidéos (.avi) et 1100 fichiers audio (.wav), les sites d'atterrissage et de crashage de tous les véhicules envoyés par les Soviets et les américains. Vous pouvez également jouer à Lunar Lander version advanced, grâce à un simulateur bien réalisé qui inclut également la mission au sol et vous entraîne à devenir incollable sur ce sujet, en pratiquant régulièrement le Quiz, pardon, le LunaCorp Academy. Pour finir, vous disposez d'un atelier de montage, où vous pouvez concevoir vos propres présentations multimédia, puisque les photos, les vidéos et les sons sont libres de droits.

Conclusion

Alors, que dire des CD-Rom ? Si certains individus se sont lancés dans une chasse aux sorcières, il semblerait que d'autres profitent de l'effet médiatique pour refiler n'importe quoi sous couvert de "haute technologie" ; il suffit de regarder la presse informatique qui offre sans restriction des CD avec les magazines. N'est-ce pas le contenu, et non le contenant qui fait la qualité d'un produit, et c'est aux éditeurs qu'il échoit de proposer aux acheteurs des produits bien réalisés et profitant pleinement de toutes les capacités de ce (relativement) jeune support. Car si les référentiels s'accommodent plutôt bien du disque optique, les jeux sortis pour l'instant souffrent encore d'un abus de graphismes et d'animations, au détriment d'une bonne profondeur de jeu. Civilisation tient sur deux disquettes et il n'est pas près d'être dépassé par un produit CD, par contre, l'Universalis comporte vingt-six volumes (en version de base) et elle ferait bien de se mettre de ce nouveau venu fort prometteur.

Laurent-Xavier LAMORY

Ne traînez pas, préparez à votre tour la conquête de notre satellite, grâce au logiciel de simulation inclus dans ce CD-Rom.

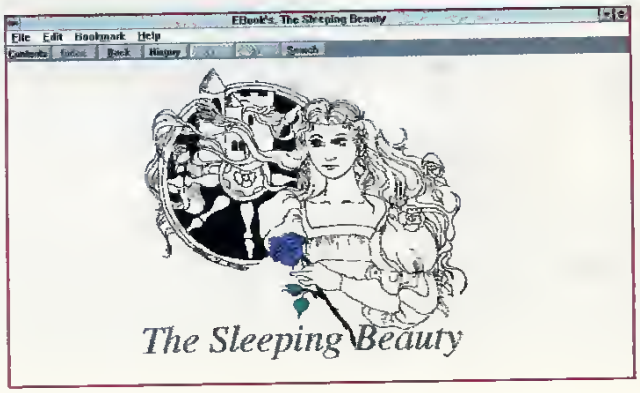
Les CD-ROM éducatifs
L'apprentissage interactif

Loin des réalisations habituelles de ce marché, les concepteurs préfèrent profiter de la grande capacité du support pour innover. Une petite rétrospective de cette évolution s'impose.

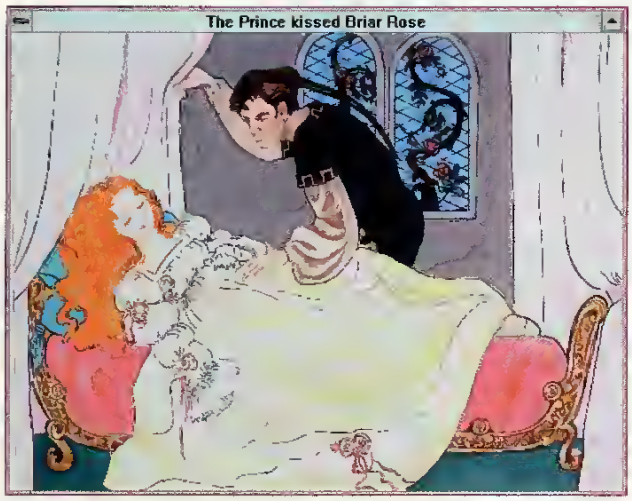
Grâce à l'importante quantité de données que peut contenir un CD-Rom, les logiciels éducatifs commencent à pouvoir proposer à leurs jeunes utilisateurs des environnements très complets où ils peuvent explorer un grand nombre de lieux sans trop avoir trop l'impression de tourner en rond. Les principales productions sur CD ne reprennent pas les classiques révisions scolaires du type ADI ou le bureau magique, mais conduisent l'enfant vers un monde à découvrir qui regorge d'activités ludo-pédagogiques et de petites animations cachées dans le décor. Le son audio permet d'inclure de la musique de qualité et du texte parlé qui est beaucoup mieux perçu par l'enfant que des pages d'écriture. Les éditeurs commencent à comprendre que ce n'est pas parce qu'ils s'adressent à des enfants qu'ils doivent bâcler le travail et, au fur et à mesure des parutions, la qualité et l'intérêt général augmentent régulièrement. Il semblerait que le CD-Rom donne au marché des logiciels éducatifs ses lettres de noblesse, même si un lecteur simple vitesse peut mettre la patience d'un jeune enfant à dure épreuve. Mais remontons le cours du temps de plusieurs années pour revivre quelques étapes de ce processus.

1991 : The Sleeping Beauty, a multimedia storybook

Prévu pour fonctionner avec Windows 3.0, ce CD plus multimédia qu'interactif est un bon exemple de ce que furent les premières réalisations destinées aux plus jeunes. Il s'agit, pour ceux qui ont vraiment des difficultés avec la langue anglaise, du conte de la Belle au Bois Dormant. Le texte de l'histoire est affiché à l'écran et il est lu par une narratrice, page après page. Le tout est accompagné par une douzaine de dessins (dont certains sont légèrement animés) et par quelques bruitages et ritournelles. Les mots et les expressions les plus compliqués sont indiqués en gras, et en cliquant des-



La Belle au Bois Dormant, un conte indémodable pour les tout petits, tout comme le deuxième volume de la collection : la Belle et la Bête.



La douce et belle Briar Rose se faisant réveiller de son long sommeil par le terrible french kiss de l'incontournable Prince Charmant.

sus, on ouvre une petite fenêtre contenant leur définition. Il est possible de faire des copier/coller vers d'autres applications, d'imprimer une partie du texte, de placer des marque-pages, de lancer une recherche sur un mot et d'effectuer les opérations classiques à l'environnement Windows. Comme vous pouvez le constater, nous sommes loin des dernières nouveautés en la matière, mais pourtant, ce CD possède ce charme indéniable dû à son dépouillement et sa simplicité. Petite originalité, les musiques et le texte peuvent être écoutés sur une platine laser comme un CD audio normal, permettant ainsi à l'enfant de pouvoir en profiter sans monopoliser le PC de papa.

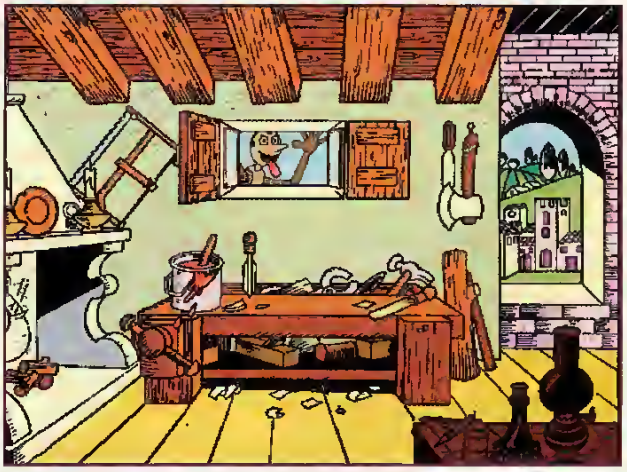
Trois langues différentes pour revivre cette histoire plus proche du dramatique Sans Famille que de l'exubérant Tom Sawyer.

1992 : The Italian Puppet Theatre present : Pinocchio

Cette production transalpine nous fait revivre l'un des contes les plus populaires de ce pays. Là encore, pas de réelle interactivité, mais beaucoup d'animations qui font de ce CD-Rom presque un dessin animé.

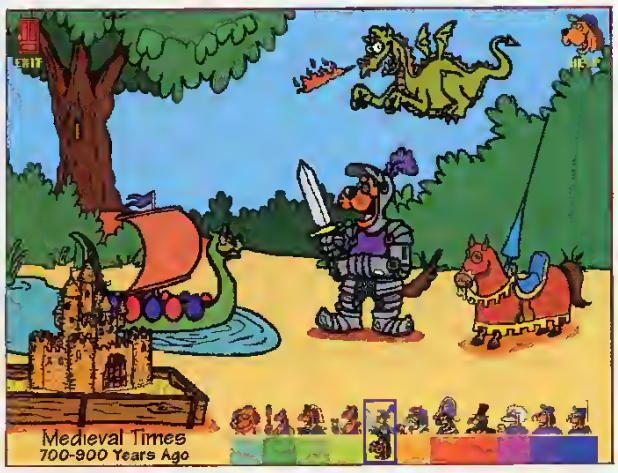
Les dessins du célèbre Luciano Bottaro (c'est la jaquette qui le dit) sont assez agréables, et les dialogues apparaissant dans des bulles à la manière des bandes dessinées sont repris à haute voix par des narrateurs lesquels, même s'ils n'ont pas d'accent perceptible, récitent leur texte avec une intonation un peu "geignarde", donnant à cette histoire un ton bien triste.

L'ensemble des aventures du pantin de bois comprend 61 tableaux dont 19 donnent la main au spectateur ; à ce moment, il suffit de cliquer un peu partout sur l'image pour activer de petites animations, plus de 200 en tout. Il est possible de choisir l'option conte complet et suivre ainsi toute l'histoire sans aucune interruption. L'atout le plus important de ce CD vient des trois langues disponibles, aussi bien à l'écrit qu'à l'oral, permettant à un enfant qui les étudie d'y avoir accès d'une manière différente de ce qu'il peut aborder dans le cadre scolaire.



Le curseur de la souris ne change pas de forme aux endroits où se déclenchent les animations, c'est à l'enfant de tout tester.

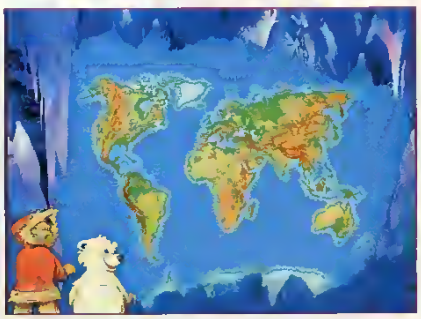
Compléter une formation



Quatre boutiques qui regorgent d'activités et un parc où l'enfant à même droit à une petite leçon d'histoire, le tout accompagné de chansons très Bob Dylanesques.

1993 : Gus goes to Cybertown to be a Cyberbud

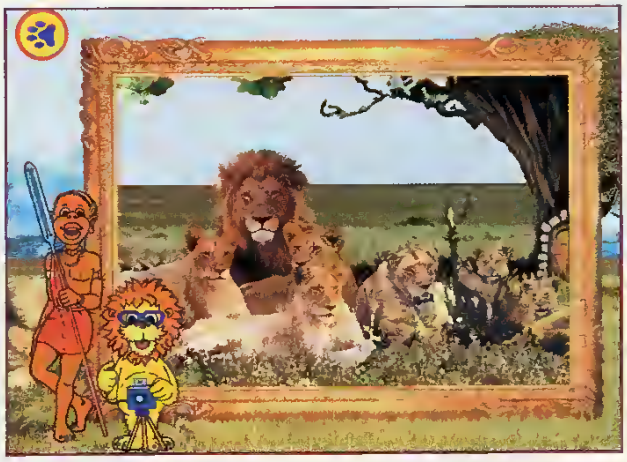
Changeons complètement d'ambiance pour ce CD typiquement anglo-saxon où prédominent la musique folk et les activités ludiques, édité par Modern Media Ventures. Gus le chien vous invite à la recherche des Cyberbuds qui se cachent dans les moindres recoins de la petite ville de Cybertown. La grande force de ce logiciel réside dans la diversité d'activités qu'il propose ; de nombreux jeux d'éveil, comme le calcul, les puzzles à reconstituer, l'apprentissage de l'alphabet et bien d'autres, chacun ayant plusieurs niveaux de difficultés ; des petites animations à découvrir, mais là, ce ne sont pas toujours les mêmes qui se déclenchent à chaque fois ; et bien sûr, la recherche des personnages plus connus sous le nom de cyberbuds. Chaque activité est expliquée à l'enfant au moyen d'une chanson accompagnée au banjo, en Anglais pour l'instant, mais une traduction de ce très bon CD-Rom doit nous arriver bientôt. Une fois tous les cyberbuds découverts, l'enfant accède au dernier écran où .. mais chut, cela est une autre histoire. Le seul défaut de Gus goes to Cybertown vient de l'impossibilité de sauvegarder une partie, ce qui oblige le jeune utilisateur à recommencer sa quête à chaque fois.



Les deux compagnons vous invitent à parcourir la plus grande île de l'hémisphère nord : le fabuleux Groenland.

1994 : Louis le Lion et Olaf l'Ours

C'est à un dépaysement complet que vous convient ces deux CD-Rom édités par la société Arborescence auteur de nombreux titres dans les domaines de l'éducatif et du tourisme. Dans la série The Crazy Wild Animals, Louis vous emmène visiter la savane africaine et Olaf (Barry en anglais) les glaces éternelles du cercle arctique. Ces deux produits sont construits de façon identique, ils sont bilingues (Français / Anglais), ils proposent six jeux (coloriage, jeux d'arcade, de construction, etc ..), les petites animations habituelles à découvrir et ils recèlent un grand nombre de photos et de vidéos sur la vie dans l'environnement concerné. L'enfant est guidé par un petit compagnon de son âge, qui lui explique comment procéder et qui lui donne de nombreuses informations pédagogiques sur le milieu visité. Comme tous les CD-Rom présentés dans cet article, ils fonctionnent sous Windows et, étant compatibles Mac, ils ont besoin de Quick Time (fourni) pour pouvoir être lus. Leur réalisation est impeccable, même si, en fin de compte, ils donnent l'impression que l'on en fait un peu trop rapidement le tour, ce sera aux parents de juger si l'acquisition des deux se justifie ou si un seul suffit à leur enfant.

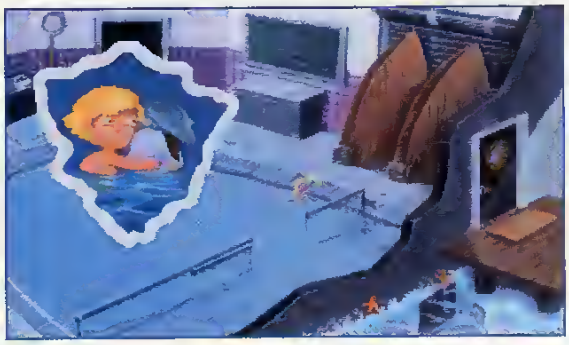


Réunion de famille à l'ombre d'un baobab dans la savane africaine, chaque lion vous transporte vers une activité différente.

Laurent-Xavier LAMORY

Esprit d'aventure
L'éveil par le jeu

Sous ce label se cache une nouvelle série de Coktel Vision dont les objectifs avoués sont plus de divertir que de faire apprendre. Cependant, sous ces apparences ludiques, se dissimule un réel souci l'éducation grâce, notamment, à une documentation hors pair.



Adam et son dauphin. Une image symbole du jeu qui propose, comme but, le respect des animaux et de l'environnement marin.

Entièrement en Français, voici deux véritables jeux d'aventures que l'on peut mettre entre toutes les mains sans l'ombre d'un remords. Outre les qualités propres à ce type de jeu (association de personnages et d'objets, résolution de situations en utilisant les items présents dans un inventaire, dialogues, mémoires, associations d'idées, puzzles divers, etc.) on trouve une histoire au scénario bien bâti, de la poésie dans un contexte très soucieux du réel et également, une profondeur de vue que peu de jeux d'aventure possèdent. La richesse de la documentation et des informations fournies ferait même pâlir d'envie les revues spécialisées sur les sujets abordés : la pollution des océans, la destruction de la forêt équatoriale!

LE SECRET DE LA CITE ENGLOUTIE

" ...Un navire en cet équipage
Non loin d'Athènes fit naufrage.
Sans les dauphins tout eût péri.
Cet animal est fort ami
De notre espèce : en cette histoire
Pline le dit, il faut le croire "

Cet extrait du "Singe et du Dauphin" de notre bon Jean de La Fontaine sert de parfaite exergue à l'aventure qu'Adam Boivert va vivre dans les grands fonds marins. Son père, membre du "Réseau Urgences Ecologiques", est envoyé en mission à Saint Julien des Caraïbes pour tenter de sauver le récif corallien qui, peu à peu, se meurt, victime de la pollution maritime. Adam, après avoir remis en liberté le dauphin nommé Delphineus pris dans des filets de pêcheur, se trouve entraîné dans les profondeurs sous-marines par ce nouvel ami, pour tenter de venir en aide à Cetus le roi des baleines. Cet éducatif, destiné aux 8/13 ans, est, avant tout, un véritable jeu d'aventure. Tous les ingrédients du genre sont

Cetus, le roi des baleines, a été blessé par un harpon, il va falloir le sauver.

Faire jouer et donner à apprendre

Adam, après que la raie Carnivore ait été vaincue par la baleine Cetus, dira au-revoir à son ami le dauphin Delphineus.

réunis : rencontres, dialogues, recherche et échanges d'objets, puzzle à résoudre, etc. Le but ultime ici n'est cependant pas de sauver la "princesse" ou la planète Mars, mais de tenter de rendre propres les eaux de notre bonne vieille Terre. Non sans avoir pris conscience, au préalable, que considérer la planète où nous vivons, comme une gigantesque poubelle est bien plus que du simple laisser-aller : en fait, à très court terme, c'est un véritable suicide par asphyxie ! Adam s'efforcera donc à chaque fois, au détour de ses pérégrinations, de ramasser les détritus qui traînent au fond de l'océan. Il visitera des palais inondés, des demeures marines. Il rencontrera des crustacés sympathiques, une baleine blessée et une horrible raie vicieuse. Grâce à une excellente ergonomie, une solide documentation, le jeune voyageur (et ses parents) pourront donner des solutions aux problèmes des habitants des massifs coralliens. La qualité des images est excellente et les problèmes, dont il faut trouver la solution sans être triviaux, ne sont pas trop difficiles et adaptés à la cible choisie. C'est un excellent logiciel.

S.O.S. FORET VIERGE

Le second de ces titres, destiné aux 10/15 ans (mais les adultes y trouveront également leur compte sans déchoir.), se préoccupe du problème du déboisement de la forêt tropicale. Adam Boisvert en est toujours le héros. Accompagnant au Pérou son père, en mission pour le "Réseau Ecologie Urgence", il se retrouve cette fois confrontés aux mystères de la forêt luxuriante. S'étant assoupi dans un canoë, et ayant dérivé, il finit par échouer devant un arbre aux mille oiseaux et aux mille fleurs multicolores. Après avoir résolu quelques menus problèmes des habitants de l'énorme

Mille fleurs et mille oiseaux de toutes sortes et de toutes couleurs peuplent les immenses arbres de la forêt équatoriale.

Adam va observer les indigènes dans leur travail. Il s'aperçoit qu'ils vivent en harmonie avec leur environnement.

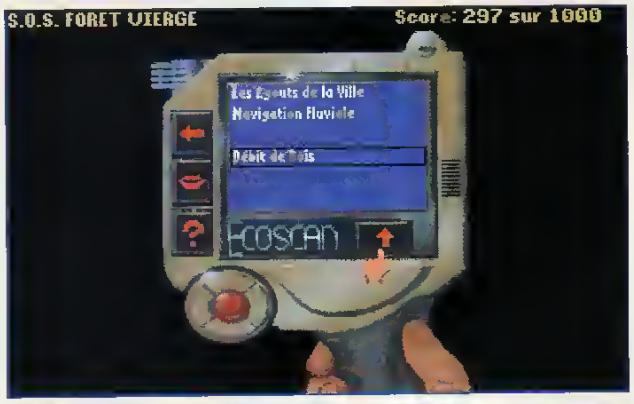
Adam le héros de SOS forêt vierge.

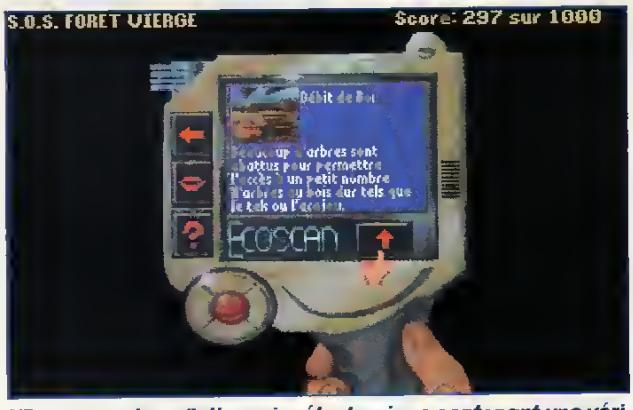
Loe, méchant de l'histoire Maximum Saligot.

Un indigène du village.

En déplaçant le curseur en haut de l'écran, on fait apparaître une fenêtre permettant les actions les plus courantes : regarder ; utiliser ou actionner ; choisir un objet.

feuillu, il se laisse glisser vers le village tout proche où il observe avec attention la vie quotidienne des indigènes. Il voit et comprend comment ils coexistent en harmonie avec leur environnement. C'est non loin de là que "Coeur vert" lui confiera sa mission principale : retrouver et faire pousser l'or véritable de la forêt (en fait un jeune plant). Ses aides seront les habitants de la grande forêt et surtout, les chauve-souris, si injustement craintes et pourchassées. Pour réussir son défi, il pourra ramasser un grand nombre d'objets dans son inventaire et utiliser surtout un formidable outil, l'écoscan, qui lui permettra à la fois de comprendre les usages et les coutumes des peuples qui vivent encore sous les arbres et de se documenter sur la faune et la flore (chaque renseignement récolté rapporte 1 point sur les 1 000 possibles de l'aventure). Même, il est possible de sortir les renseignements rassemblés sur imprimante. Un auto-test, espèce de quizz assez simple, permet de vérifier si on a bien assimilé tous les renseignements. Servi par des graphismes de toute beauté (en nette amélioration par rapport au premier épisode) et par une animation sans faille, ce ludiciel est un très joli bijou. Il peut n'être perçu qu'en tant que jeu d'aventure parfaitement soigné et rigoureux, cependant, avec finesse et légèreté, il fait prendre conscience du rôle majeur de la forêt équatoriale, poumon de la planète, il informe tout en incitant à se documenter plus avant. Plus élaboré et plus léché graphiquement que le précédent, avec des musiques très évocatrices on ne peut résumer qu'en deux mot l'effet produit par ce logiciel : intérêt et émerveillement.





L'Ecoscan est un dictionnaire électronique contenant une véritable base de données qu'Adam peut consulter à chaque instant. Il peut même répondre à un mini-test.

LES PUZZLES DE MA MERE L'OYE

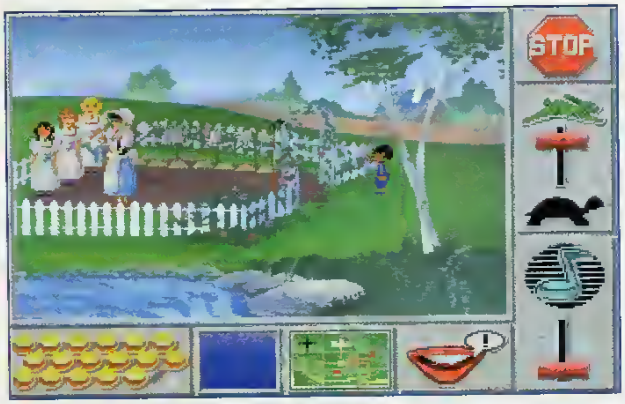
Mixed-up Mother Goose

Sous ce titre rappelant les contes de Perrault, Coktel Vision est en train d'adapter une des séries les plus fameuses éditées par Sierra aux Etats-Unis. Créée par Roberta Williams, cette aventure musicale pour le 3/7 ans, comblera d'aise aussi bien les petites têtes blondes que leurs nounous.

Enorme succès chez nos cousins américains, ce logiciel où abondent de belles images et de jolies comptines musicales mérite d'enchanter nos compatriotes francophones. Son sujet et le défi qu'il propose sont simples : dans une contrée de rêve, le pays de la Mere l'Oye, les 18 habitants ont tous perdu un objet. Quand l'enfant aura retrouvé et restitué un objet à son vrai propriétaire, il entendra un air célèbre comme Au clair de la lune, Il pleut bergère, etc. en rapport avec l'objet rapporté. Les qualités de ce programme sont indéniables. En premier lieu il est très beau. Autant sur le plan graphique que sur le plan musical. En second lieu, il possède une ergonomie parfaitement adaptée aux enfants très jeunes, à partir de 3/4 ans. En effet, son interface a été simplifiée

Faire jouer et donner à apprendre

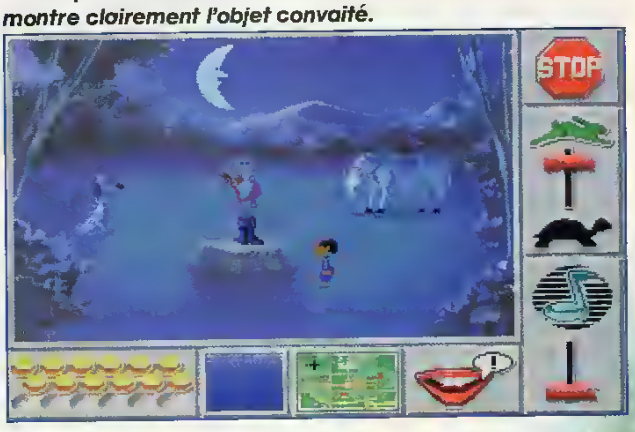
Les graphismes des Puzzles de Ma Mère l'Oye sont particulièrement soignés et l'interface-utilisateur simplifié. On reconnaît, sur la droite de l'écran, les commandes principales : l'icône Stop qui permet de quitter le jeu, l'icône de vitesse de déplacement du personnage manipulé par l'enfant, symbolisée par un lièvre et une tortue et l'icône de volume du son. En bas et à gauche de l'écran, on aperçoit un carton à oeufs à 18 places, qui indique le nombre de chansons reconstituées, ce qui montre la progression du joueur. Un peu plus loin dans un rectangle, apparaît l'objet possédé (un seul à la fois), puis, le plan général de l'univers dans lequel l'enfant se déplace et enfin, une icône bouche qui permet de dialoguer avec les personnages rencontrés.



au maximum. (Rappelons que l'interface est la partie du logiciel qui permet à l'utilisateur de communiquer avec le programme.). La souris, ou la manette, permet de déplacer le personnage principal par un simple clic et cinq commandes seulement sont accessibles : arrêter de jouer (le programme s'interrompt et sauvegarde de lui-même la partie en cours) ; augmenter la vitesse de déplacement du petit bonhomme à l'écran, diminuer ou augmenter le volume du son ; consulter la carte du pays de la Mère l'Oye ; entamer un dialogue avec les personnages. Deux autres fenêtres permettent de connaître la progression du joueur dans cette mini-aventure et de savoir quel est l'objet en sa possession. On perçoit aisément les intentions pédagogiques qui ont prévalu lors de la conception du programme : éducation de la mémoire visuelle et auditive (retrouver les objets là où on les a vus), apprentissage de liens logiques (bergère-mouton, jardinier arrosoir, etc.) et des relations cause-conséquence (si le lien logique est réalisé, le déclenchement de la musique) sans oublier la découverte en douceur du maniement de la souris et la familiarisation avec l'ordinateur. La réalisation est parfaite et poétique, le plaisir du jeu s'alliant à des objectifs clairs et parfaitement atteints, et il faut affirmer sans détour être en présence d'une petite merveille digne de l'éloge qu'elle suscite.

Léopold Braunstein

Le plan du royaume de ma Mère l'Oye permet à l'enfant de se repérer et surtout, de savoir quel objet réclame les différents habitants. Un simple clic avec la souris sur une habitation particulière et une animation se met en place qui montre clairement l'objet convoité.



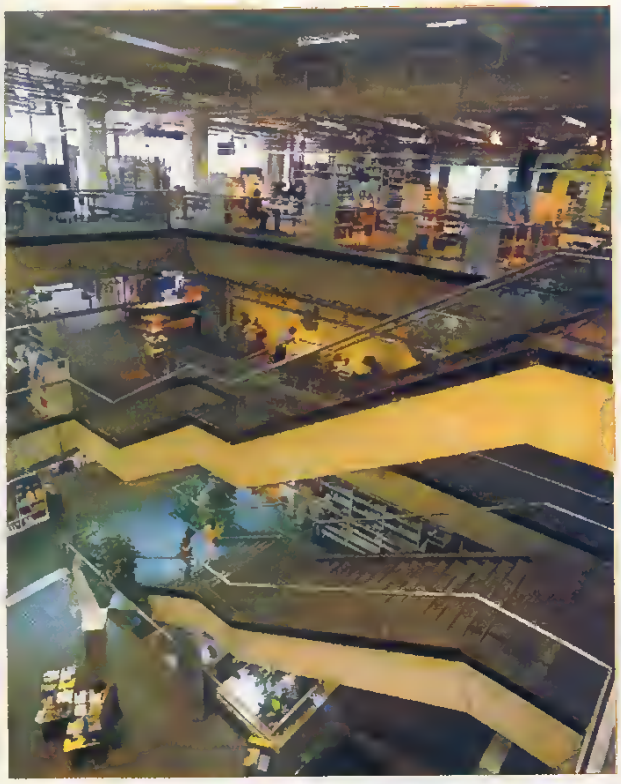
La Villette, le Futuroscope
Deux destinations ludo-éducatives

Les parcs d'attractions font grise mine face à l'engouement du grand public pour les espaces technologiques. Voici deux exemples pour illustrer ce phénomène.

Tout le monde n'a pas la chance de posséder un puissant ordinateur et pour de trop nombreuses personnes, ces machines restent de mythiques objets à la limite de la science-fiction, auréolés de prestige, mais inspirant quand même une frayeur inexpliquée. Nous, qui sommes habitués à naviguer dans Windows et à utiliser de nombreux logiciels en tous genres, ne pouvons cesser d'être étonnés lorsque nos grands-parents ou des amis de passage s'extasient devant une belle image de fond ou un jeu aux graphismes à peine au-dessus de la moyenne. Pourtant, des efforts sont faits pour mettre en contact les gens et les sciences, par l'intermédiaire de logiciels dans les ddactheques de la Cité des Sciences et du Centre George Pompidou, au grâce aux expérimentations cinématographiques "High-Tech" au Futuroscope de Poitiers. Loin de bouder ce type de divertissement, que certains dénonceraient comme démagogique, le public semble aujourd'hui plus attiré par l'acquisition de nouvelles connaissances que par les loisirs tout "mâchés" proposés par une célèbre souris anthropomorphique ; le Palais de la Découverte, en pleine rénovation, est, depuis

La Médiathèque de La Cité des Sciences et de l'Industrie, tout sur tout pour tous.

Faire jouer et donner à apprendre

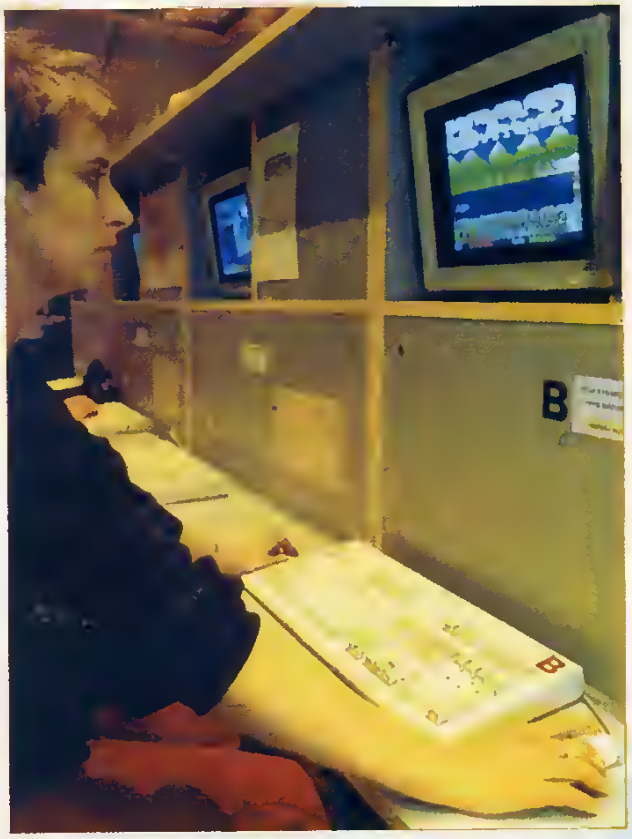


Vue générale sur la plus grande bibliothèque scientifique, technique et industrielle de France.

bien longtemps, un classique lieu de promenade des Parisiens, et des visiteurs étrangers (je le fréquentais d'ailleurs assidûment voilà une bonne dizaine d'années, quand il était un des rares endroits où l'on pouvait manipuler des ordinateurs). Depuis quelques lustres, la Science essaie de sortir de son enclavement réservé "à ceux qui ont fait plein d'études et qui de toute façon sont les seuls à pouvoir comprendre", pour offrir des résultats concrets à un public très gourmand ; il le faut bien, car n'est-ce pas lui qui finance une grande partie des fonds alloués à la recherche scientifique.

La didacthèque de La Villette

Aujourd'hui, la plupart des élèves de primaire suivent des séances d'initiation à l'informatique et, pour beaucoup d'adolescents, l'Amiga remplace rapidement la console de jeu. L'ordinateur rentre dans nos foyers comme l'avait fait la télévision il y a une maintenant une trentaine d'années. Pourtant, l'achat de matériel performant (PC ou Mac), n'est pas encore à la portée de toutes les bourses et le prix de certains logiciels de formation limite leur utilisation à un usage professionnel. Que ce soit pour le simple plaisir de bouger une souris, pour permettre à un enfant de manipuler un ordinateur ou pour suivre une sérieuse auto-formation, dirigez vos pas vers la Cité des Sciences et de l'Industrie, et plus précisément vers sa Médiathèque. Dans le peloton de tête des lieux similaires, elle propose sur 8000 m², 300 000 livres, 2700 revues et 3000 documents audiovisuels consacrés à la science, à la technique et à l'industrie. Son "plus" vient de sa didacthèque (bibliothèque de logiciels éducatifs) qui est divisée en trois espaces : les enfants, les adultes et les professionnels (qui sont le plus souvent des adultes). Les grandes maisons d'édition comme Nathan Logiciels, Micro C ou Génération 5 (et bien d'autres) y sont présentes avec leurs



Ne vous laissez plus ridiculiser par vos enfants, allez secrètement vous entraîner à la didacthèque des adultes.

Faire jouer et donner à apprendre

Pendant que ces chérubins en font de même quelques mètres plus loin...

meilleurs titres. L'accès est gratuit et ne demande aucune connaissance particulière en informatique, mais le temps d'utilisation est limité à deux heures durant les périodes d'affluence (c'est à dire presque tout le temps) !

La didathèque des enfants propose à ses jeunes visiteurs près d'une centaine de logiciels éducatifs tournant sur 6 PC, ceux-ci recouvrant des sujets tels que les mathématiques, la géographie au la logique. Les enfants sont libres de choisir leurs applications et naviguent de l'une à l'autre comme bon leur semble, ils sont néanmoins encadrés par des animateurs spécialisés (au médiathécaires (sic)) qui sont à même de les aider dans leur progression. Les logiciels ont été choisis pour leur facilité d'utilisation, leur clarté et leurs qualités graphiques, même si quelques titres commencent à se faire vieux. Pour rester en accord avec l'optique de la Cité des Sciences, ils ont en commun un contenu scientifique au technique.

La didathèque des adultes comprend quant à elle, 300 didacticiels (logiciels éducatifs) qui peuvent être utilisés sur un des 21 compatibles PC présents, le niveau allant du collège/lycée aux formations pour adultes. Là aussi, des médiathécaires compétents sauront vous guider dans vos recherches et vous conseiller le logiciel qui correspond à votre demande. Pour vous y retrouver, vous disposez également (comme dans toute la Médiathèque), d'un répertoire informatisé, accessible par l'une des bornes mises à votre disposition, par le Minitel (3615 villette ou 3614 medvil pour les abonnés) ou encore, directement de l'un des PC installé sur les lieux.

La didathèque professionnelle est réservée, comme son nom le sous-entend, aux professionnels de la formation. Là, ils ont à leur disposition près de 400 titres, 10 PC, 1 Mac (gnark, gnark, gnark... (rire sardonique du Rédacteur en Chef)), 1 lecteur de vidéodisque et 1 lecteur de CD-Rom. Les pédagogues peuvent ainsi s'informer, visionner, tester et étudier les produits pour proposer ceux ayant eu leur faveur aux personnes qu'ils forment. Les concepteurs de ces logiciels s'y retrouvent également en ayant la possibilité de comparer leurs réalisations avec celles des concurrents et d'écouter les suggestions des formateurs.

Mais n'oublions pas que tout ceci ne représente qu'une petite partie de l'ensemble formé par la Cité des Sciences, qui, même si son dépassement budgétaire est digne de figurer dans le Guiness Book, est un lieu où il faudrait passer plusieurs week-ends pour pouvoir le découvrir dans son entier.

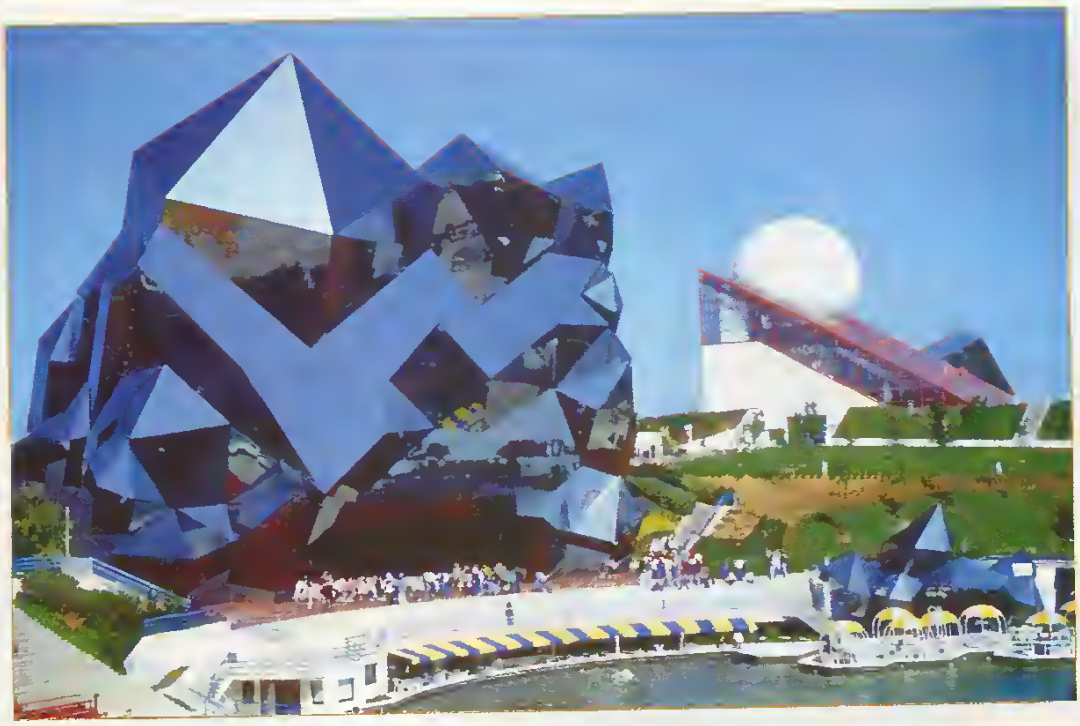
Le cinéma du Futuroscope

Quittons l'Ile de France pour nous diriger vers le centre de notre beau pays, dans la Vienne (86), plus précisément dans les environs de Poitiers. C'est à cet endroit que naquit en 1974 dans l'esprit de monsieur Monory, alors président du Conseil Général, l'idée d'un parc d'attraction dont le but serait d'attirer aux visiteurs, non des grands huit et autres trains fantômes, mais des exemples concrets de ce que

UN DÉTOUR PAR BEAUBOURG

Le Centre George Pompidou dispose également, en Salle d'Actualité Jeunesse, de micro-ordinateurs sur lesquels les visiteurs peuvent s'initier sur les logiciels de chez Nathan, comme la série des PC-chose pour les connaissances générales, le Logo pour la programmation et Le Journaliste pour la PAO ou sur des produits conçus pour le CD-I de chez Philips. Il est à noter que le 20 juin s'est déroulée une rencontre-formation ayant pour thème Informatique et Lecture, organisée par l'Association Française pour la Lecture, autour des logiciels créés par cette association : Elmo, Elmo International, Genèse du Texte et Analyse de textes.

Faire jouer et donner à apprendre



Le Futuroscope se révèle être un espace aéré où se mélangent les architectures les plus folles.

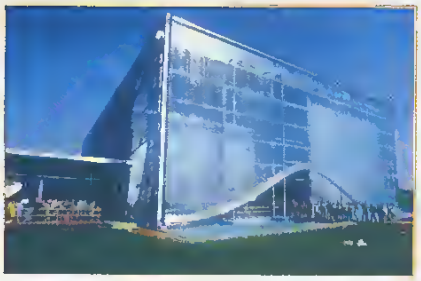
C'est dans cette sphère que vous assisterez à une séance en relief aux limites de l'imagination.

peuvent offrir les techniques de pointes. Devenu aujourd'hui "le Parc Européen de l'Image", ce sont quelque 2 millions de visiteurs qui ont accédé à ces géniales réalisations en 1993. Une réussite qui fait grincer Mister Goof de rage et qui confirme l'intérêt du public pour la science et ses applications. Commençons notre visite par le Kinemax. En entrant dans cet énorme bâtiment en forme de cristaux de roche, jaillissant du sol avec un angle de 60°, vous assistez à une projection sur un écran de 600 m², soit dix fois plus que les écrans classiques. Cette année, le film intitulé "la Planète Vivante", vous fera survoler, tel Jonathan Linvingston,

Faire jouer et donner à apprendre

Un Omnimax bien carré pour répondre à la sphéricité de la Géode.

les plus belles réalisations de l'Homme et de la Nature. C'est dans le même esprit de légèreté qu'a été conçu le Tapis Magique, installé dans un bâtiment en forme de grandes orgues qui sont en réalité des fibres optiques. Le principe est simple, mais comme toujours, il fallait y penser. Cette salle se compose de deux écrans de 700 m², le premier faisant face aux spectateurs et le deuxième étant situé sous les sièges, vous donnant réellement l'impression d'être devenu un papillon, parcourant les 3000 kilomètres d'un périple commençant au Canada pour se conclure au Mexique. Le Solido quant à lui, vous propose du cinéma en relief, mais pas n'importe lequel. Vous ne chaussez plus les lunettes en carton bicolores ou polarisées habituelles, mais des lunettes à cristaux liquides rendant l'effet tridimensionnel d'un réalisme jamais atteint jusqu'alors. Tout le mécanisme de la photosynthèse est décortiqué dans le film "Echos du Soleil" à grand renfort d'images de synthèse et de scènes de la vie réelle. L'Omnimax, situé dans un édifice cubique enfoncé dans le sol comme s'il venait de s'y écraser, reprend le principe de la Géode de la Villette. Du cinéma total qui englobe votre champ de vision dans son ensemble et qui vous fera revivre les grandes étapes de l'aventure scientifique. Un peu plus loin, deux salles vous proposent du cinéma actif, où les sièges suivent les mouvements du film visionné.



Le pavillon de la Vienne renferme le Mur d'Images et le Simulateur.

Le Cinéma Dynamique vous fait participer à une course de voitures dans un désert et à un voyage dans un film entièrement réalisé en images de synthèse, "la mine du Diable" (primé à Imagina en 93) ; sensations fortes garanties. Le Simulateur, nouveauté 94, reprend la même technique, mais vous offre une expérience beaucoup plus soft : une promenade touristique et humoristique dans le département de la Vienne. Dans le Cinéautomate, ce sont les spectateurs qui décident de la trame du film diffusé (un conte tchèque) à l'aide d'un bouton placé sur le siège. Sans oublier le Cinéma Circulaire et ses neuf écrans synchronisés, le Mur d'Images le plus grand du monde (850 écrans), une deuxième salle plus classique de cinéma en relief, puis le Showscan qui projette 60 images par secondes (au lieu de 24) et à partir de cet été, l'Aquascope qui vous fera tout connaître sur l'eau, l'élément de la Vie. Un grand espace réservé aux enfants et plusieurs expositions complètent ce petit tour d'horizon d'un lieu pas comme les autres qui a su allier divertissement et pédagogie, réussite dont beaucoup de ses "concurrents" devraient s'inspirer.

Alors...

D'après les spécialistes, deux branches de l'arbre économique ont un bel avenir devant elles pour les prochaines décennies : l'information (au sens large) et les loisirs. Il semblerait que les consommateurs de la nouvelle génération se mettent à rechercher des loisirs qui leur apportent quelque chose, et ce évidemment, le plus souvent par le biais de l'information, quitte à dévier de la ligne de conduite que voudrait nous faire respecter nos ministères de la Culture. A l'aube du troisième millénaire, alors que pointent à l'horizon de la technologie les télé-loisirs des mondes virtuels, l'humanité doit apprendre à connaître la place qui est la sienne au sein de l'univers... et ce n'est pas aux heures de bureau que c'est le plus facile.

Laurent-Xavier LAMORY

LE FUTUROSCOPE C'EST AUSSI...

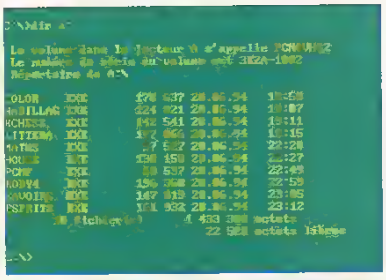
Une importante aire de formation et un espace d'activité économique, tous deux non ouverts au public. Là se regroupent : le Lycée Université, l'Ecole Nationale Supérieure de Mécanique et d'Aérotechnique, les laboratoires de l'Université de Poitiers, le Centre National d'Enseignement à Distance, l'Institut International de la Prospective, le Centre d'Information Juridique International, le palais des congrès et plus de cinquante entreprises.

Crédits photos :
La Cité des Sciences
Baudin, Doisneau/Rapha, Dantot, Lamoureux, © Painlevé
Le Futuroscope
A. Gouillardon, M. Vimenet

Décompactage Comment faire ?

La disquette fournie contient les 10 programmes sous la forme de fichiers compactés. Pour les utiliser, il faut les décompacter. Lisez cette page, suivez nos instructions et passez à l'action.

Premièrement, il est nécessaire de protéger votre disquette, en poussant vers le haut la languette de protection d'écriture. Vous devez alors voir au travers de la disquette ! Cela a pour effet d'empêcher le lecteur de disquette d'écrire dessus et d'effacer malencontreusement les programmes fournis.
A partir de maintenant, l'opération se fait sous DOS. Quittez donc Windows ! A l'apparition du prompt C:\> placez la disquette dans le lecteur 3 pouces 1/2, puis tapez DIR A ou B selon votre lecteur et validez avec Entrée. Vous devriez avoir l'écran suivant :



Explications et utilisation de ces fichiers :

RODY1.EXE : p.36,
COLOR.EXE: p.39,
HABILLAG.EXE : p.41,
MATH.EXE : Beat The Bomb, p.43,
ESPRITS.EXE : p.46,
PCMF.EXE : p.49,
SAVOIRS.EXE : p.53,
LITTERAL.EXE : p.56,
KCHESS.EXE : p.58,
COUNTRY.EXE : p.61

Pour décompacter un de ces fichiers, il faut taper son nom suivi de la référence du lecteur où doit s'effectuer le décompactage. Par exemple, pour décompacter l'éducatif RODY et MASTICO et l'installer sur le disque dur C, il suffit de taper la commande suivante :
A:RODY4 C:
puis validez avec Entrée.
Les fichiers contenus dans l'archive s'installent alors dans le répertoire:
C:\RODY4

Il est possible de décompacter un fichier sur une disquette (lecteur A ou B), à condition que celle-ci ait suffisamment de place libre. Par exemple, pour décompacter COLOR.EXE sur une disquette se trouvant dans le lecteur B, tapez la commande suivante:
COLOR B:

Une fois le logiciel décompacté, pour l'utiliser, il est nécessaire d'entrer dans son répertoire. Ainsi, pour lancer RODY et MASTICO par exemple, tapez CD RODY4 puis validez.
Vous êtes maintenant dans le répertoire et les fichiers sont disponibles. Faites un DIR pour voir ! Tapez alors le nom du programme. Ici, RODY puis Entrée. Rien de plus simple !

Que faire si la disquette ne fonctionne pas?

Mon ordinateur refuse de lire votre disquette. Que faire ?
La disquette du mois est une disquette Haute Densité 1,44 Mo. Si vous avez un lecteur 3,5 pouces 720 Ko, il ne peut lire une disquette HD. Dans ce cas, renvoyez-nous la disquette du mois avec un chèque de 30 francs pour participation aux frais de duplication. Vous pouvez aussi aller chez un ami ou dans une boutique pour transférer le contenu de la disquette HD sur deux disquettes 720 Ko.

Le décompactage commence correctement, puis s'arrête brutalement. Que se passe-t-il?
Pour décompacter un fichier, il faut avoir une place disque libre équivalente à environ trois fois la taille du fichier. Par exemple, pour décompacter un fichier de 200 Ko, il faut avoir au moins 600 Ko de libre sur votre disque dur. Si ce n'est pas le cas, le décompactage va commencer puis s'arrêter par manque de mémoire.

Encore quelques consignes

Lisez attentivement la description des programmes avant de nous contacter. Certains logiciels nécessitent une mise en oeuvre un peu complexe pour être utilisés correctement. Il faut toujours lire la documentation d'un programme avant de s'en servir.
Enfin, certains fichiers ont pu être altérés lors de la duplication. C'est rare, mais cela peut arriver quand on duplique plusieurs dizaines de milliers de disquettes. Dans ce cas, laissez-nous un message sur le 3615 PCNOV, en bal REDACT, pour signaler le problème. Merci.

La Rédaction

Rody et Mastico
Rendez-vous chez le Père-Noël

La série des R&M (Rody et Mastico) est l'un des fleurons des programmes pour enfants ne sachant pas encore lire. PC Novice, en exclusivité, vous permet de pénétrer dans le monde magique, et parlé, de ces deux sympathiques personnages qui, sans nul doute deviendront les compagnons favoris de vos enfants.

Rody Noël est l'un des trois titres disponibles de cette série éditée par Lankhor.

Une petite musique guillerette accueille les 4/6 ans qui vont entreprendre, avec Rody et Mastico, un voyage magique au pays du Père Noël.
Appuyez sur la barre d'espace deux fois et l'écran de titre cédera la place à la première image de ce conte (qui en comporte une vingtaine dans la version complète).

Texte et son

Nul besoin de lire à l'enfant ce qui s'affiche puisqu'une voix énonce les phrases apparaissant dans le bandeau en haut de l'écran, permettant ainsi à ceux qui ont du mal ou qui ne savent pas encore lire, de pouvoir prendre connaissance de l'histoire.
On comprend aisément l'intérêt de cette redondance pour des lecteurs débutants : elle associe le texte, l'image et le son, montrant tout l'intérêt de l'écrit. En effet, cette voix démontre que l'écrit veut dire quelque chose, qu'il produit du sens, c'est le premier obstacle que les non-lecteurs doivent dépasser dans leur apprentissage, du sens que la parole met en voleur.
La voix est légèrement métallique - ce n'est pas très gênant - car elle est produite par synthèse vocale. Autrement dit, les voix sont fabriquées par un programme et non pas simplement restituées comme par l'action d'un magnétophone.

Installation
Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"

Le carré droit

En haut de l'écran, sur la droite, apparaissent quatre icônes montrant : une tête de robot, c'est Rody ; un bloc-notes, il permet de passer à la suite du programme ; une main entourant une oreille, elle permet de réécouter le texte et enfin un pinceau, qui donne accès à la partie dessin et coloriage du programme.
A chaque fois, il y a deux interrogations par image : une première assez facile ("Où se trou-

La disquette

La première image que vous aurez à l'écran. Les quatre icônes du coin droit permettent de poursuivre la narration (le bloc-notes) ; de réécouter les trois lignes de texte de la lettre du Père-Noël (l'oreille) ; de passer au programme de coloriage (le pinceau). La quatrième représente Rody le robot, le compagnon qui vous accompagne dans cette aventure.

ve la signature du Père-Noël ?", "Trouve la porte magique" ; etc.) et une autre question légèrement plus difficile ("Montre la date du jour") qu'on obtient en cliquant sur l'icône du petit scout gravissant une montagne. Cette icône n'apparaissant qu'après la première réponse.

Pour les "tout-petits" qui s'attachent plus à l'aspect conte qu'à l'aspect challenge du programme, il n'est pas indispensable, dans un premier temps, de chercher les réponses aux deux questions.

Ergonomie et interactivité

Le programme propose le choix entre le clavier et le tout-souris. Il suffira, ensuite, d'appuyer sur la barre d'espace ou de cliquer avec le bouton de la souris sur une partie de l'écran pour provoquer une réponse du programme. Remarque : il n'y a pas un nombre limité de clics mais, lorsque l'on s'approche de la zone sensible, sans pour autant trouver la bonne réponse, le programme par l'intermédiaire de Rody, délivre un message d'encouragement du type : "C'est presque cela, cherche un peu mieux", tandis que cherchant n'importe où, le message se résume à : "Non, ce n'est pas cela. Recommence !".

Lorsque l'enfant cliquera sur

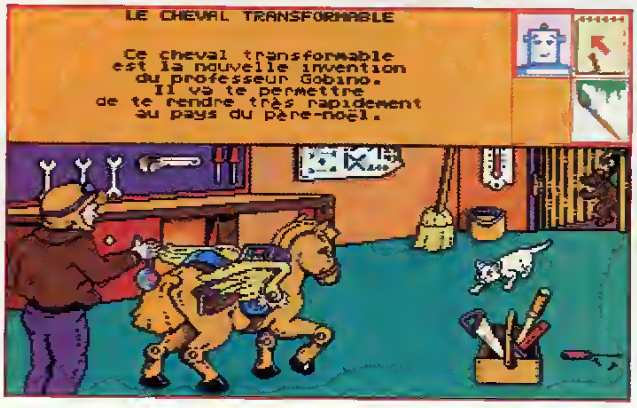
La disquette

La seconde image ressemble fort à la première. A la seule différence qu'elle a été recolorée grâce au programme. Les pots de peinture contiennent les couleurs utilisables choisies grâce au pinceau.
Les différentes trames en noir et blanc servent à fabriquer des textures comme le papier peint. Les deux disquettes permettent les opérations de chargement et d'enregistrement. L'imprimante vous donne la possibilité d'éditer votre chef d'oeuvre sur papier, tandis que la gomme effacera toutes les bavures.

l'icône pinceau, il pourra fabriquer une image à sa façon.

Programme de coloriage

L'écran, cette fois, apparaît avec une image dont, simplement, les contours en noir ont été dessinés. Dans la partie supérieure on aperçoit 16 pots de couleurs, 24 textures (briques, carreaux, bandes obliques, etc.) et 6 icônes (chargement d'une image sauvegardée, sauvegarde d'une image coloriée, continuer l'histoire, sortie sur imprimante, choix d'une couleur, gomme -représentée par une éponge-).
Choisissez une couleur (barre d'espace ou bouton de souris), puis le pinceau et remplissez, comme bon vous semble, l'image toute blanche du jeu que le programme a chargée. En cas d'erreur de remplissage, utilisez soit une autre couleur soit la gomme qui n'efface (contrairement à ce qu'on pourrait croire à l'écran) que les couleurs des objets. Cela permet de remplir avec des trames et un peu d'habileté, de mettre plusieurs couleurs dans un objet. Un appui sur la touche d'espace, ou sur la touche entrée, permet de comparer son œuvre impérissable avec l'œuvre originale des graphistes du programme. Quand l'enfant aura terminé, ou se sera lassé de cette activité, il pourra continuer l'histoire, ou sauvegarder son ouvrage, voire le sortir sur imprimante. (Le programme convertissant les niveaux de couleurs en niveaux de gris avec trame). A la fois, par son histoire placée délibérément dans le monde des contes et légendes et dans lesquels les objets et les animaux ont conservé la parole, par ses questions de compréhension et sa synthèse vocale, par ses activités de création, Rody et Mastica est un superbe programme. Il permet l'initiation à la lecture en stimulant le désir d'aller plus loin dans l'histoire. Il permet d'accéder, avec plaisir, à la connaissance !



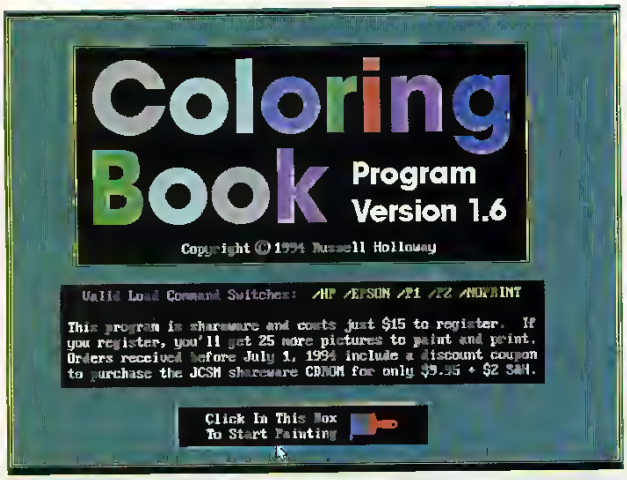
Pour commencer

Les seules touches dont vous avez besoin pour tout le logiciel sont les touches d'espace et d'entrée. Si vous jouez à la souris, vous utiliserez le clic gauche de celle-ci.
Lancez le programme en tapant RODY. Appuyez ensuite sur la barre d'espace deux fois et vous n'avez plus qu'à ouvrir les yeux et les oreilles.

Léopold Braunstein

Coloring Book
Coloriez sans dépasser

Des enfants de quatre ans pourraient se servir de ce logiciel. Cela tombe bien, car c'est justement pour eux qu'il a été conçu.



Un logiciel adapté aux plus jeunes de nos futurs lecteurs...

Le coloriage est l'une des premières activités manuelles que pratique un enfant. L'étrange plaisir de donner vie à un dessin en noir et blanc disparaît bien souvent au fil des années ; et s'il arrive que nous nous y replongions par hasard devenu adultes, nous tentons pour la plupart d'entre nous de coller le plus possible à la réalité. Finis les ciels verts-pomme, les maisons bleues aux fenêtres violettes et les personnages aux allures de moriannettes.
Seuls, quelques artistes et les poètes réussissent à garder en eux cette magie qui permet aux enfants de franchir la barrière du réel.

Installation
Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"

Les dix dessins de Coloring Book n'attendent que votre coup de souris, que vous ayez de 4 à 444 ans...

Sans peinture

Destiné à de jeunes enfants, ce logiciel est délibérément d'un emploi extrêmement simple. Il se commande entièrement avec six icônes et une palette de couleurs.
Pour éviter que votre enfant ne s'amuse à vider la réserve de papier de votre imprimante, vous devez rajouter un paramètre à la ligne de commande, si vous désirez faire des sorties sur papier.
Tapez PAINT pour lancer le programme, et rajoutez /EPSON (pour les Epson et compatibles) ou /HP (pour les HP et autres imprimantes laser compatibles) ; si vous êtes connecté en LPT2, vous devez taper /P2. Après la page de présentation, vous aboutissez sur le premier dessin à colorier. L'auteur de ce shareware a pris la liberté d'enluminer à l'avance les images proposées.
Pour enlever toutes les couleurs, cliquez simplement sur l'icône contenant la gamme. Les flèches jaunes vous permettent de faire défiler tous les dessins, dans un sens ou dans l'autre. La grande flèche bleue réinitialise l'image avec ses couleurs d'origine.
L'avant-dernière icône sert à imprimer le dessin qui est à l'écran (elle ressemble plutôt à

Ce vitrail printanier se prête parfaitement aux délires de l'imagination.

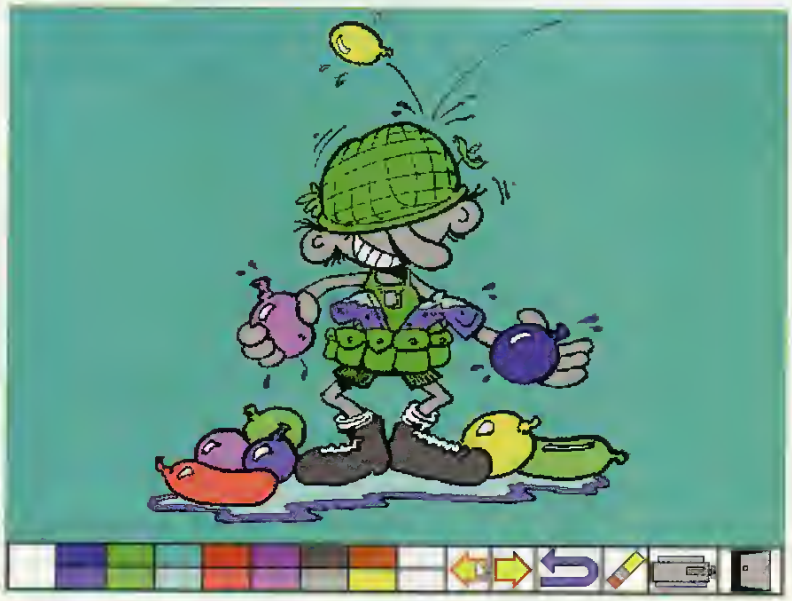
dessin pour la colorier (vous ne pouvez pas modifier les traits noirs).
Pour augmenter l'intérêt général, imprimez le dessin non coloré et demandez à l'artiste de le refaire avec cette fois de la vraie gouache.
Le programme sauvegarde les travaux réalisés à chaque changement d'image et quand vous quittez le logiciel. Si vous décidez d'enregistrer ce shareware, vous recevrez un supplément de 25 nouveaux dessins. Il est à noter que, pour une production nord-américaine, l'auteur, monsieur Russell Holloway, a su éviter de tomber dans les graphismes plutôt "niaiseux" qui caractérisent trop souvent les réalisations de cette provenance.

Laurent-Xavier LAMORY

une caméra) et la dernière (la porte), permet de sortir du programme.

Et sans vous salir les mains

Les dessins se colorient zone par zone, le remplissage s'effectuant automatiquement. Vous disposez des quatorze couleurs (plus le blanc) disposées en bas et à gauche de votre écran pour tigraler le dessin.
Cliquez sur une des teintes pour la sélectionner, votre choix s'affiche alors dans la case située à l'extrême gauche, cliquez ensuite dans une zone du

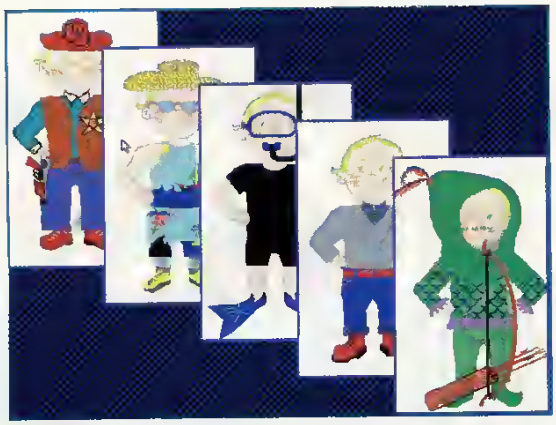


Un petit soldat de bande dessinée qui ressemble presque à un vrai...

Habillage

Prêt ! Découper, coller

Aidez le petit garçon à ne pas prendre froid en l'habillant le mieux possible. Découpage ? Non, couper-coller.



Du cow-boy à Robin des Bois, cinq garde-robes vous sont proposées.

Une paire de ciseaux, un tube de colle, un catalogue de vente par correspondance, voilà de quoi occuper un bambin de longues heures durant. Les éditeurs ne s'y sont pas trompés et ont déjà pensé à sortir, sous forme de boîte de jeu, ce type de divertissement où une série de personnages peuvent être vêtus de différentes manières à l'aide d'habits en carton. Un programmeur français, monsieur Pierre-André Caron à qui nous devons Ecriture (PC Novice n°13), a transposé le concept sur support informatique et en a fait un jeu vidéo : Habillage. Il le distribue en freeware mais demande 250 francs si vous désirez obtenir le source en Borland Pascal 7.0. Sous un aspect ludique, ce programme initiera votre enfant à un maniement précis de la souris et à l'importante technique du couper-coller et, de plus, vous avez la possibilité de créer de nouvelles planches.

Installation

Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"

Shérif incorruptible...

Lancez le programme, après être entré dans le répertoire où il s'est décompacté, en tapant HABILLAG. Vous aboutissez alors directement sur la page de sélection des modèles. Vous devez en choisir un, parmi les cinq proposés, en cliquant dessus. A ce moment, le petit garçon apparaît tout nu tandis que ses vêtements se retrouvent éparpillés sur la droite de l'écran. L'objectif de ce logiciel est de les lui remettre le plus précisément possible, dans l'ordre logique de l'habillage ; certains, comme le slip, finissent dissimulés par un élément venant se placer par dessus. La ligne d'icônes, située en bas et à gauche, sert pour toutes les manipulations à effectuer. Pour prendre un vêtement, il faut cliquer sur la troisième icône, celle qui représente un appareil photographique, puis le sélectionner en l'encadrant avec la souris. Pour effectuer cette manoeuvre, amenez le curseur sur un angle imaginaire d'un rectangle qui engloberait tout le dessin. Cliquez, et en maintenant le bouton enfoncé, formez le rectangle en faisant glisser la souris, puis relâchez ; n'oyez pas peur de viser un peu large. A ce moment, le dessin disparaît. Pour le faire revenir, appuyez

de nouveau sur le bouton de la souris. Draguez-le jusqu'à son emplacement, en l'ajustant au pixel près, à l'aide des flèches du clavier ; il est à noter que la couleur blanche est considérée comme transparente par le logiciel.

...ou justicier au grand coeur

Une fois que vous êtes satisfait du résultat, cliquez de nouveau sur l'appareil photo et recommencez les opérations précédentes.

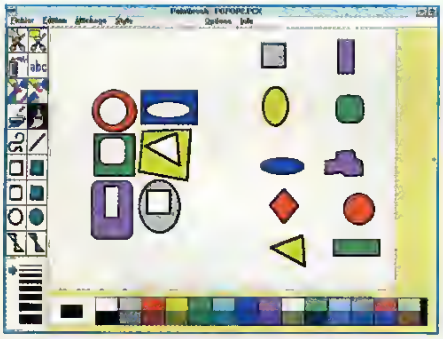
Si vous commettez une erreur de manipulation, cliquez immédiatement sur Oups, cela annulera la dernière action accomplie. L'icône ciseaux sert à effacer une partie de l'écran, en traçant un rectangle de la même façon que pour une sélection. Si vous ne devez effacer qu'une petite zone, utilisez plutôt l'icône gomme qui vous permettra une manipulation plus précise. Dès que le dessin vous semble terminé, cliquez sur l'avant dernière icône (avec les deux têtes). Le programme compare alors votre résultat avec le modèle de départ et vous annonce si vous avez réussi.

Pour ce faire, il compte les pixels différents entre les deux dessins, si ce nombre est plus petit que le quota, c'est gagné.

Cette valeur est égale à 6000 par défaut mais elle peut être modifiée en rajoutant un paramètre au lancement du programme (ex . habillage.exe n=12000 ; 0 < n < 20000), l'exécutable HABIT.BAT en donne aussi un exemple. Stop vous fait revenir sous DOS, la flèche vous ramène à l'écran de sélection et la note de musique bascule les effets sonores. Le logiciel vous offre la possibilité de créer vos propres planches à découper, lesquelles peuvent être complètement différentes de celles du petit garçon à habiller. Alors, faites appel à votre imagination et au travail !

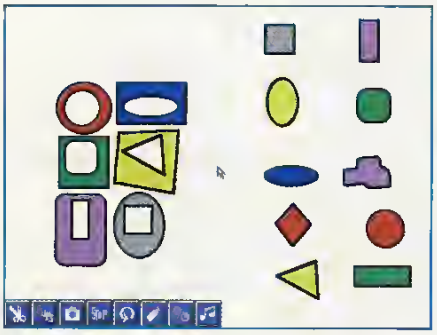
Laurent-Xavier LAMORY

CRÉATION DE NOUVELLES PLANCHES



***Phase 1 :** commencez par dessiner la planche complète avec votre logiciel de dessin préféré en faisant attention que l'image soit de la même taille de celles utilisées par HABILLAGE et servez-vous, si possible de la même palette de seize couleurs.*

***Phase 2 :** retournez dans le répertoire de Habillage et tapez habillag.exe f=(fichier).pcx p2.pcx dans l'exemple présenté). Le programme se et vous devez maintenant compléter votre dessin.*



***Phase 3 :** une fois celle-ci complétée, cliquez sur Stop et placez vos modifications dans le cadre qui apparaît. Le programme crée alors un fichier du nom de votre dessin avec l'extension .mad (attention de ne pas écraser ses propres fichiers).*

La nouvelle planche est maintenant opérationnelle quand vous chargez de nou- le jeu. Nous avons ajouté la planche ayant servi mple parmi les fichiers décompactés sous le nom de he.pcx, reprenez les manipulations à partir de la phase r l'inclure dans le logiciel.

Beat the bomb
De 0+0 à 9+9

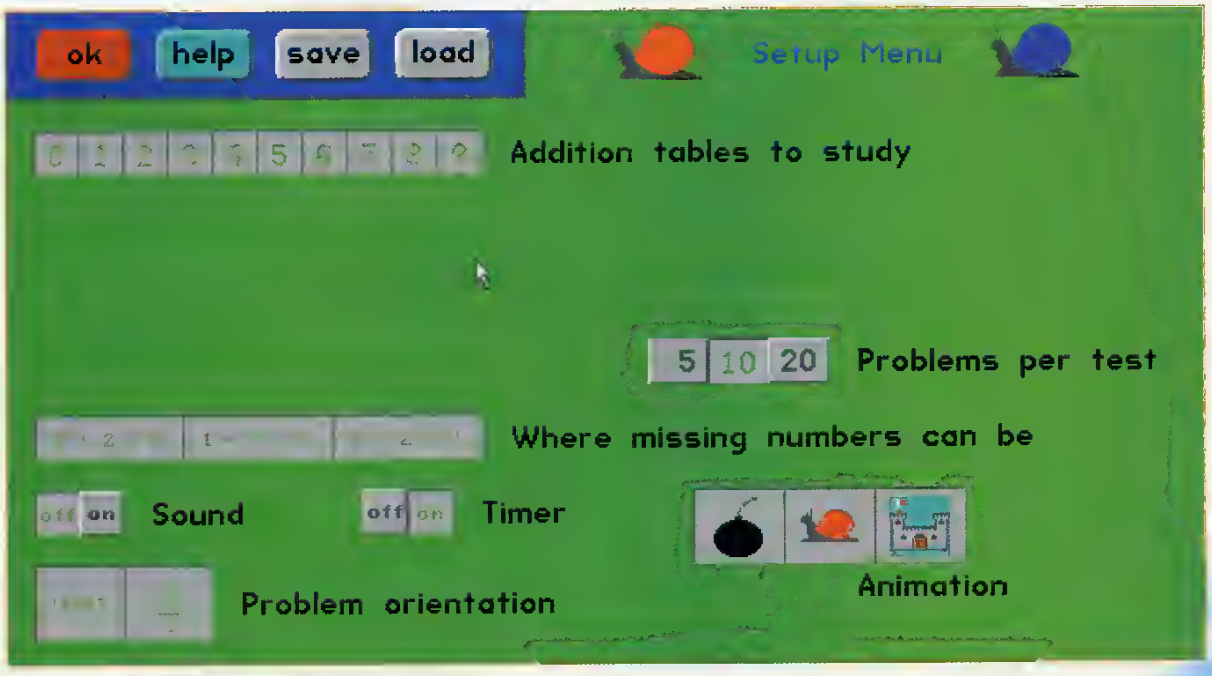
Une confrontation sans merci entre le joueur, le chronomètre et les dix premières tables.

Maîtriser les chiffres n'est pas donné à tout le monde. Et même si quelques un nous étonnent par leur facilité à jongler avec les mathématiques, pour le commun des mortels cela demande beaucoup d'entraînement et une pratique constante (ah, la tête de certains parents bacheliers devant les exercices de quatrième de leurs enfants).

Installation

Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"

Il n'y a pas de secret, pour bien finir, il faut bien commencer. Beat the Bomb se place au pied de l'échelle, disons environ au deuxième barreau, juste après l'apprentissage des nombres de un à dix. Car une fois acquis, il faut savoir les manipuler ; c'est l'objectif de ce logiciel.



Un tableau de configuration très complet permet à tous les enfants de régler le jeu à leur niveau.

La course d'escargots : les parties chronométrées apprennent à l'enfant à gérer ses temps de réponses.

Le menu général

Chargez le programme en tapant BTBS après vous être dirigé dans son répertoire, qui a été créé lors de son décompactage depuis la disquette du magazine.
La fenêtre des crédits et du copyright vous annonce qu'il s'agit là d'un logiciel distribué en freeware, son utilisation n'est donc pas limitée et vous ne payez (20 $) que si vous désirez recevoir les autres modules (soustraction, multiplication, division et opérations mélangées).
Cliquez sur le petit OK rouge situé en haut et à gauche de la fenêtre pour la fermer. Six boutons sont à votre disposition : exit vous ramène sous DOS après confirmation, help ouvre une fenêtre d'aide (il existe une aide particulière pour chaque écran du logiciel), push me vous explique comment commander les autre modules, setup vous permet de configurer les différents paramètres du jeu, best affiche les meilleurs scores réalisés et 1 entame une nouvelle partie
Il existe trois tableaux des records différents, un pour chaque niveau de difficulté ; celui qui s'affiche correspond au niveau sélectionné dans le setup.
Les opérations qui défilent sur cet écran ne sont pas à résoudre, il s'agit simplement d'une animation de présentation.

Le setup

De nombreux paramètres peuvent être modifiés pour adapter la difficulté aux besoins de l'utilisateur.
L'expérience à montré qu'un enfant qui vient, par exemple, d'étudier les opérations posées en ligne préfère retrouver la même disposition sur l'écran de l'ordinateur, à vous de configurer les exercices en fonction de sa demande. Tout d'abord, vous pouvez limiter les exercices aux tables de votre choix.
Pour cela, il suffit de relever les boutons des tables que vous ne désirez pas voir apparaître, sur la ligne Addition tables to study.
Sélectionnez ensuite le nombre de questions par exercice (5, 10 ou 20), sachant que le temps imparti pour donner toutes les réponses est toujours de deux minutes.

La disquette

L'exploit : un sans faute réalisé par l'auteur de cet article vers les trois heures du matin.

Vous pouvez aussi choisir de modifier la position de la valeur manquante pour initier l'enfant aux équations du premier degré (Where missing number can be).

Vous avez également la possibilité de couper le son, de désactiver le chronomètre, de supprimer des animations et de modifier l'orientation de l'opération (pressez F2 pour basculer le son de n'importe quel écran ou rajoutez (-s) à la ligne de commande pour le couper dès le lancement). Trente deux configurations peuvent être sauvegardées sur le disque dur ; c'est beaucoup mais on ne sait jamais...

Le jeu

Toute la partie droite de l'écran est occupée par des touches numérotées de 0 à 99.
Sur la gauche se trouve une suite de nombres qui est fonction de la quantité de questions posées lors de l'épreuve, une animation et l'opération à résoudre.
Le caractère manquant est remplacé par un carré bleu, il faut cliquer sur la touche correspondant au bon résultat pour passer à la question suivante. Si la réponse est juste, une étoile dorée apparaît, si elle est fausse, c'est une croix rouge, l'enfant n'ayant le droit qu'à un seul essai. Après avoir terminé toutes les questions, la liste de toutes les réponses données s'affiche sur la gauche avec les erreurs en rouge.
Cliquez sur correct pour faire apparaître toutes les réponses justes. Un trophée est accordé à la fin de la manche en fonction des résultats : une coupe en or à 100 %, une coupe en argent à 95 %, une médaille d'or à 90 %, une médaille d'argent à 85 % et une médaille de bronze à 80 %. Les trophées ne peuvent hélas pas être sauvegardés.
Trois animations sont disponibles : la bombe, qui explose au bout de deux minutes, la course d'escargots et le château à construire avant l'arrivée des envahisseurs. Les plus rapides de ceux n'ayant eu aucune mauvaise réponse pourront inscrire leur nom dans le tableau des records de cet éducatif sans prétention, d'un usage très agréable.

Laurent-Xavier LAMORY

Esprits français
Libérez la princesse à la force de vos connaissances

Non, ce logiciel n'est pas un nouveau remake de Bard's Tales, mais un jeu éducatif des plus sérieux, destiné à faire réviser le bon Français.

Installation
Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"

Les programmes éducatifs connaissent, pour la plupart, un défaut majeur... ils ressemblent à des programmes éducatifs. Certes, d'immenses progrès ont été réalisés avec le perfectionnement des machines leur servant de support, mais il s'en dégage le plus souvent un air de déjà vu. Quelques titres, notamment de Lankhor, ont su se démarquer du lot en offrant à leurs jeunes utilisateurs des graphismes et des sons dignes des meilleures productions commerciales, même si leur synthèse vocale laisse à désirer.
Il est vrai que le monde du logiciel éducatif se place un peu à l'écart du marché,

Une page de présentation vraiment très réussie, pour un jeu qui ne l'est pas moins.

La disquette

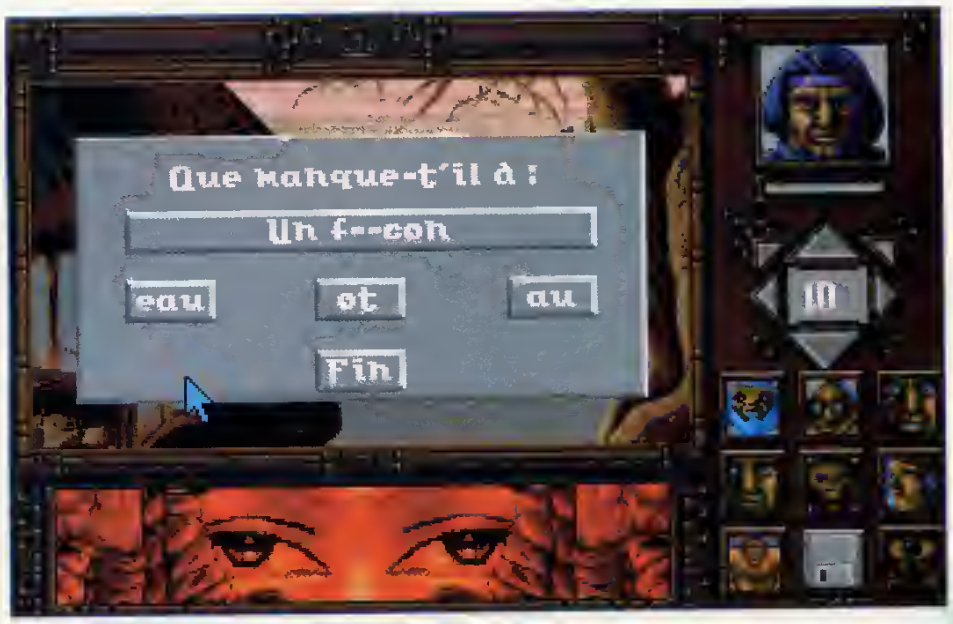
C'est cet affreux personnage ridicule qui retient prisonnier un grand guerrier comme vous ? Hé bien oui !

Le grand méchant look

L'infâme Thanak, sorte de gnome cyclopédique, vous a capturé, et, dans le même temps, a aussi emprisonné la princesse de votre coeur au sommet de la plus haute tour de son sombre château tapi au centre de la forêt maudite. Vous allez devoir accumuler assez d'énergie pour vous échapper, la libérer puis casser les dents à Thanak. Comment ? En répondant correctement à plusieurs séries de questions portant sur notre beau langage.
Si vous possédez une Sound Blaster ou compatible, vous

les concepteurs devant jongler entre un jeu qui ploît aux enfants et un jeu séduit les parents, car ce sont eux qui poient après tout (les-dits enfants ont plutôt tendance à s'acheter le dernier jeu d'arcade à la mode).

Les auteurs d'Esprits Français ont distinctement pris le parti de créer un logiciel au look adulte qui capie l'interface des jeux de rôles.
Les enfants aiment copier le monde des adultes, alors pourquoi ne pas leur proposer des logiciels qui ressemblent à ceux de leur papa ou de leur grand frère, même si le contenu reste classique, Hein ? d'abord !



En faisant une démonstration à vos enfants, ne vous trompez pas à cette question pour ne pas passer pour un vrai nul.

La disquette

Les enfants : si vous faites bien vos exercices, vous deviendrez aussi forts que Maître Capella !

pourrez profiter de l'ambiance sonore psychédélique qui accompagne les épreuves. Tout se joue à la souris, en cliquant simplement sur des boutons ou des icônes. Après la présentation de l'histoire, dont vous passez les pages en pressant le bouton gauche, vous arrivez à l'écran de jeu. Le groupe de six icônes, situé à droite, appellent les exercices, tandis que les trois du dessous servent à des fonctions plus courantes. Le gros bonhomme, en bas à gauche, ouvre une fenêtre vous rappelant les principes du shareware, qui, de toute façon, seront régulièrement affichés durant le jeu, l'icône disquette sert évidemment à sauver et à charger une partie (une seule sauvegarde possible) et la dernière, avec l'espèce de cyclope, vous permet de revenir sous DOS. Malgré tous les objets se trouvant à l'écran, vous ne pouvez pas accéder à d'autres tâches dans cette version. L'enfant aura, bien sûr, assez vite fait le tour de toutes les questions, mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit là que d'une version de démonstration, et qu'il vous faut régler la somme de 100 francs pour recevoir le logiciel complet, personnalisé à votre nom.

Que de points

La première épreuve s'intitule la question maudite. L'ordinateur vous propose une définition concernant le sens d'un mot et vous devez choisir entre les deux affichés en cliquant dessus.
Dans tous les exercices, la bonne réponse est donnée en cas d'erreur et vous pouvez cliquez sur Fin pour terminer et passer à une autre épreuve. Ensuite vous avez la lettre en trop, où un mot et une définition vous sont proposés.
Hélas le mot ne correspond pas à la définition et vous devez lui enlever une de ses lettres pour les mettre en accord.
Après, viennent les sonorités, où vous devez trouver la syllabe manquante parmi les trois affichées pour reconstituer le mot avec son bon "orto-graph".
Plus bas, nous avons le genre des mots, grand classique des jeux de vingt heures où votre but est de trier les garçons et les filles.
La cachette des mots clôture ce logiciel car la peinture magique n'est disponible que dans la version enregistrée. Il s'agit là d'un simple jeu d'anagrommes où une définition vous aide à trouver la solution ; cliquez sur les lettres dans le bon ordre pour afficher le mot à trouver, sur Oups si une erreur est commise et sur Verdict ? pour proposer votre réponse.
Il est à signaler que, lors des tests, l'auteur de cet article est monté à plus de 1000 points sans toutefois réussir à délivrer qui que ce soit ; faut-il encore être plus patient ou faut-il soudoyer, avec un billet de 100 francs, le méchant Thanak, Alain Texier de son vrai nom ?

Laurent-Xavier LAMORY

PCMF
Fonctions pré-calculées

Pre-Calculus Math Functions permet, en un clin d'oeil, de définir trois fonctions, de les sauvegarder et de les tracer en coordonnées cartésiennes ou en coordonnées polaires.

Installation

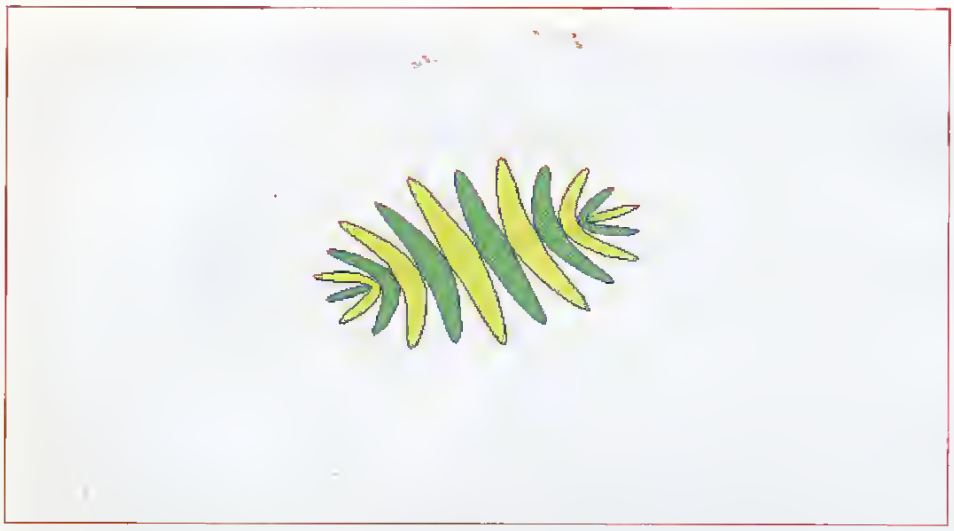
Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"

Menu principal. 16 choix vous sont proposés.

Ce logiciel peut s'avérer utile dès le début des études des fonctions en mathématiques, c'est-à-dire, dès la classe de seconde, mais c'est en première et en terminale qu'il rendra le plus grand service.

Il permet de tracer toutes les fonctions étudiées dans le second cycle, voire une partie de celles qui sont utiles dans le supérieur. Sa facilité de réglage et sa rapidité d'exécution en font un outil d'illustration très puissant du comportement des fonctions.

Menu de paramétrage. Choisissez le domaine des valeurs de x et celles de y.



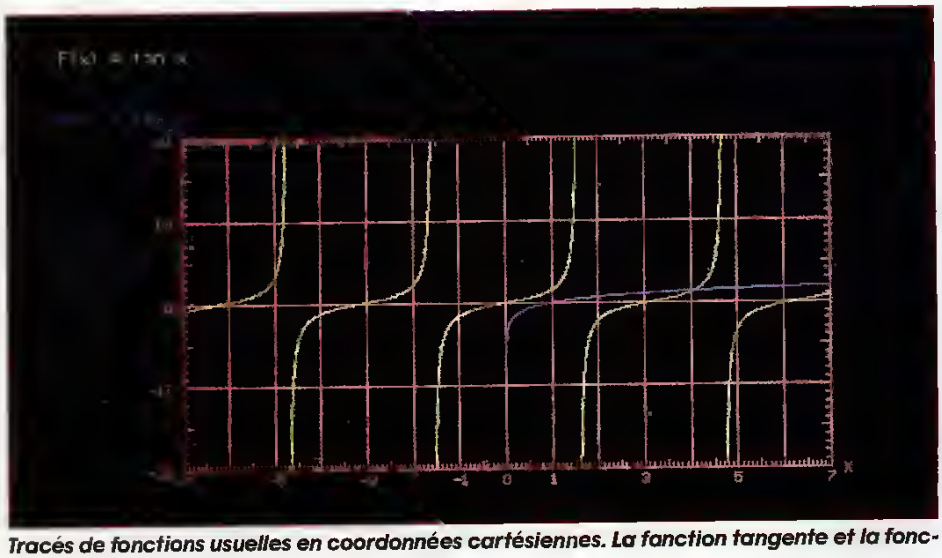
Exemples de tracés mathématiques qu'on peut obtenir en coordonnées polaires.

Toutes les fonctions possibles

PCMF permet de travailler dans le plan en coordonnées cartésiennes, ce qui est l'activité la plus fréquente au lycée, au bien en coordonnées polaires.
Dans ce dernier cas "y" représente alors la distance du point tracé, par rapport à l'origine (le pôle) et "x", l'angle formé avec l'axe horizontal.
L'utilisateur définit une fonction F, une fonction G, puis une fonction H construite à partir des expressions de F et de G.
Les choix possibles pour H sont la somme, la différence, le produit, le quotient et la composition de fonctions. Cette dernière opération, par son extrême souplesse, autorise pratiquement la définition de toutes les fonctions imaginables.

Cinq types pré-définis

Le programme n'autorise le choix des expressions que parmi cinq types de fonctions pré-définies : polynômes, produit de polynômes, trigonométriques, exponentielles et logarithmiques. Ainsi, il n'est pas possible d'écrire simplement : $F(x) = x^2 + 3x + 4$. Il faut obligatoirement choisir un des cinq types proposés (ici le type polynôme) et modifier les coefficients un à un.
Cette limitation qui semble a priori gênante, s'avère en fait une contrainte légère grâce à la bonne ergonomie du logiciel. C'est même une aide certaine à l'écriture correcte des fonctions car, de cette façon, le programme ne laisse passer aucune erreur de syntaxe (comme des erreurs de parenthèses par exemple).
Ajoutons que les constantes peuvent être positives, négatives, décimales et que le domaine dans lequel on peut les choisir est toujours indiqué dans le bas de l'écran.
Les exposants, d'autre part, peuvent être fractionnaires à condition de choisir des numérateurs et des dénominateurs à un chiffre (du type -3/2 par exemple), ce qui permet de définir les fonctions "racine carrée,



Tracés de fonctions usuelles en coordonnées cartésiennes. La fonction tangente et la fonction logarithme népérien.

cubique, etc." (exposant 1/2, 1/3, etc.) et la fonction "inverse" (exposant -1).

Six points remarquables

La facilité d'utilisation du logiciel permet de voir immédiatement :

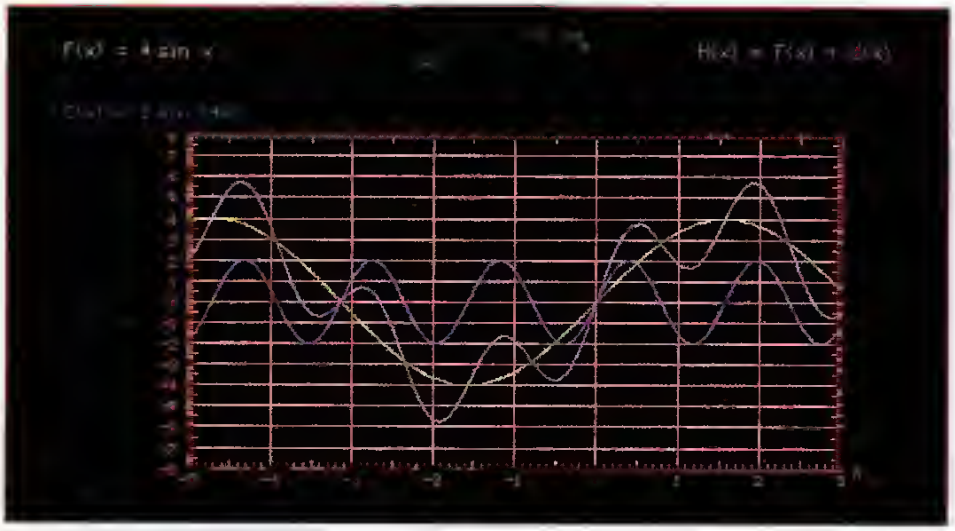
1) les effets obtenus sur le tracé des fonctions quand on modifie les coefficients (dilatation d'axes), quand on ajoute des constantes (translations), quand on modifie les exposants des fonctions polynômes ou des quotients de polynômes (recherche d'asymptotes),
2) les éventuelles discontinuités (asymptotes verticales),
3) les symétries, et donc, les parités éventuelles des fonctions,
4) les intersections de courbes grâce au tracé simultané des graphes de deux fonctions, et donc, la recherche des coordonnées des points d'intersection,
5) l'effet des compositions de fonctions (la composée "élévation au carré" suivie de "multiplication par -1" n'étant pas égale à la composée "multiplication par -1" suivi de "élévation au carré",
6) les effets particuliers de la définition des fonctions en coordonnées polaires

Instructions du menu principal

Le programme se lance en tapant PCMF.
Le premier écran obtenu est celui du menu principal qui se divise en 16 points:

A) introduction au programme,
B) instructions générales,
C) calibrage d'écran,
D) définition des fonctions F,
E) définition des fonctions G,
F) définition des fonctions H,
G) adresse de l'auteur,
H) abandon du programme,
I) sous-menu de sélection, sauvegarde et chargement des fichiers,
J) enregistrement des fichiers,

Somme de deux fonctions sinusoïdales en coordonnées polaires.



Produit d'une fonction affine et d'une fonction sinusoïdale. La fonction produite est en violet.

K) paramétroges pour le trocé des fonctions,
L) tracé des fonctions F,
M) tracé des fonctions G,
N) tracé des fonctions H,
O) tracé simultané de F et H,
P) quelques tracés obtenus en coordonnées polaires.

Comment commencer

Les seules touches utilisées dans tout le programme pour se déplacer, valider ou stopper une action sont les touches fléchées, la touche "enter" et la touche "escape".

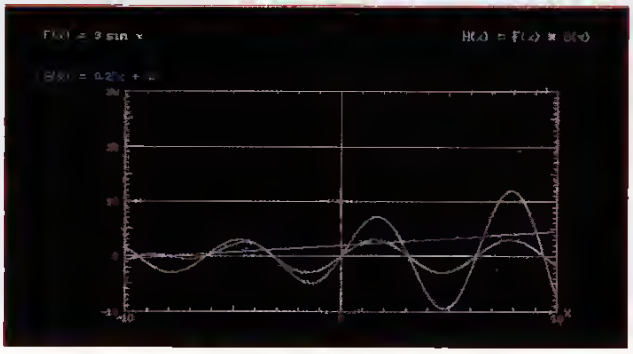
1) Il faut, tout d'abord, calibrer votre écran si vous voulez que les cercles tracés soient effectivement bien "ronds". Utiliser pour cela les touches fléchées.
2) Sélectionner I) dans le menu principal suivi de "enter", puis 1) afin de créer votre fichier personnel dans lequel vous sauvegarderez vos définitions.
3) Sélectionner successivement les touches D), E), F) suivi de "enter" pour créer vos trois fonctions.
4) la touche K) suivie de "enter", permet de régler les conditions du tracé (voir le paragraphe Paramétrage)
5) La touche N) suivie de "enter" visualise le tracé des trois courbes.
6) Appuyer enfin sur la touche J pour conserver le fruit de votre labeur.

Définir une fonction

- Utiliser les flèches haut et bas pour choisir le type de fonction souhaitée.
- Utiliser les flèches gauche-droite pour modifier les constantes
- et les exposants
- Valider par "enter".

Vous remarquerez aisément que la fonction que vous définissez s'affiche en haut de l'écran, tandis que la dernière ligne du bas affiche les fourchettes des nombres que vous pouvez saisir (-10 000 à +1000, 0 à 20, etc).

- Finissez votre définition par "enter".



Paramétrage

Le déplacement dans ce sous-menu se fait grâce aux touches fléchées.

- Indiquez sur les deux premières lignes les valeurs minimum de la variable x , autrement dit le domaine de définition de votre variable.
- Indiquez sur les deux lignes suivantes l'étendue des valeurs de y, autrement dit le domaine de valeurs de la fonction.
- Indiquez ensuite le nombre de points à tracer. Plus le nombre de points est élevé plus le temps de tracé est long.
- Indiquez enfin quel est le système de représentation souhaité R pour cartésien, P pour polaire.

Dans ce dernier cas x représente un angle et le domaine de définition indique le nombre de tours que vous désirez compter tandis que y représente l'éloignement par rapport à l'origine.

- Valider vos choix par "enter" ou par un simple déplacement.

La dernière ligne du bas de l'écran vous donne les fourchettes de nombres ou les réponses possibles à entrer.

Léopold Braunstein

Savoir
Le gestionnaire de bases de connaissances

Géographie, Français, Anglais et calcul mental, voilà ce que vous propose ce logiciel conçu pour tester vos capacités dans moult domaines.

Installation

Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"

Pour l'utilisateur moyen, Savoir n'est pas un programme intéressant en lui-même. Son unique but est de gérer des bases de données et de vous les retourner sous forme de questionnaire. La réussite du concepteur, monsieur Olivier Hergault, est d'avoir prévu une grande quantité de paramètres modulables lors de la conception des bases de connaissances, comme le temps limité, des indices ou encore l'inclusion

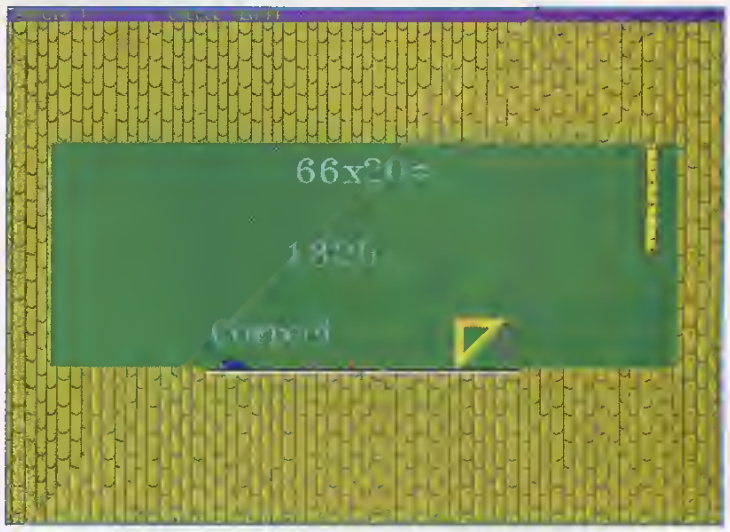
Un programme original destiné à accueillir des questionnaires sur tout et n'importe quoi, dans les limites de votre imagination.

Le difficile exercice des départements français, un souvenir du temps des blouses et de la plume.

de dessins. Cette version, distribuée en freeware, n'autorise pas la création de nouvelles bases, mais ce ne sera pas le cas de la prochaine, la 1.5, qui elle, sera payante (100 Frs)

Un freeware intelligent

A l'exécution du programme (tapez SAVOIRS depuis son répertoire), l'auteur vous explique les principes de base sur le fonctionnement et la distribution de son logiciel. Une fois que vous avez lu les trois pages de commentaires, vous devez sélectionner le mode graphique (Texte au VGA) et l'affichage (en couleurs ou en monochrome). Ces deux simples options permettent au logiciel de fonctionner absolument sur tous les types de PC depuis leur création. Vous aboutissez ensuite au menu général d'où vous pouvez vous diriger vers les bases de données incluses dans cette version. Vous déplacez le curseur de sélection (deux points d'interrogation) avec les flèches du clavier. Choisissez Jeu pour commencer une partie ; vous arrivez alors dans le répertoire où Savoirs est installé et pouvez ouvrir un des trois questionnaire apparaissant en fin de liste. Amenez la petite flèche en face de son nom ou tapez son chemin, après avoir pressé F3. Appuyez sur Echap pour revenir à la page précédente. -Aide- vous livre de nouvelles informations et vous permet de remplir et d'imprimer facilement le bon de commande. Consulter une base, vous offre deux choix : voir le Tableau des résultats et la Consultation des données. Le premier ouvre l'un des fichiers de sauvegarde des résultats enregistré à la fin d'une session et affiche les performances de l'étudiant (au sens large), l'autre, vous fait entrer directement dans une des bases pour une consultation générale. Calcul mental vous dirige



Calculer vite et bien ! Apprenons à laisser un peu de côté les calculettes pour résoudre des opérations basiques.

Révisons les bons vieux proverbes bien de chez nous et méditons sur leurs significations cachées (pierre qui roule n'amasse pas mousse)...

vers une série d'exercices pouvant être pratiqués par des utilisateurs de tous les âges et Retour au DOS vous renvoie sous DOS (non ? Si, si !).

Et un shareware à la carte

Toutes les bases vous proposent différents types d'épreuves, du QCM aux questions brutes, elles-mêmes sous divisées en exercices variés. Si vous sélectionnez Jeu test à la place de Entraînement, tous vos résultats seront enregistrés dans un fichier et pourront être consultés pour vérifier leur progression. Vous retrouvez également, pour toutes les épreuves, le menu jaune qui permet de modifier la façon dont le programme pose ses questions. Normal vous les propose dans un ordre aléatoire, tandis que les autres options vous font plancher sur la totalité du questionnaire. Pressez les touches Ctrl-Echap pour sortir d'une base à tout moment, ou attendez que s'affiche "Appuyez sur une touche" et pressez seulement Echap. Pendant les exercices, la touche F1 fait apparaître l'indice si la question en possède un, Tab découvre les premières lettres de la réponse, F6 diminue la définition de l'image pour une plus grande facilité de lecture et uniquement pendant une consultation, F6 lance une fonction de recherche automatique. Le calcul mental entraîne au maniement de toutes sortes d'opérations, y compris les racines carrées. Le temps de réponse est limité et le niveau quatre n'est vraiment pas à la portée de tous. Pour finir, l'auteur, dans sa grande générosité, vous propose de participer à l'amélioration de ce produit en créant vous-même des bases de données. Vous commandez la version 1.5 qui autorise la conception de nouveaux modules, vous les lui envoyez, et il les inclut dans le catalogue général, vous faisant participer de moitié aux bénéfices. Une bonne idée à signaler qui ne peut que renforcer la philosophie "shareware". Il semblerait que la courbe des enregistrements effectués dans l'hexagone remonte légèrement au vu de l'important courrier que nous recevons au journal, venant des utilisateurs désirant des explications et des auteurs eux-mêmes qui nous font parvenir leurs nouveautés. Je répète donc : payer les shareware que nous utilisons est un devoir moral, ne pas le faire est une faute grave (un vol !) envers le programmeur qui a fait confiance à ce mode de distribution. Alors, installez, testez et enregistrez si vous désirez conserver.

Laurent-Xavier LAMORY

Litteral

Quatre cents ans d'écriture

Parcourez cette base de données qui comprend quarante huit des plus grands auteurs français du XVIe au XIXe siècle.

Destiné à des utilisateurs de tous les âges, ce logiciel va vous permettre d'accéder très facilement aux principales informations concernant quelques uns de nos grands écrivains
Car notre Histoire est riche en hommes dont les talents littéraires leur ont permis de franchir les siècles ; ils sont aujourd'hui devenus "des Classiques".

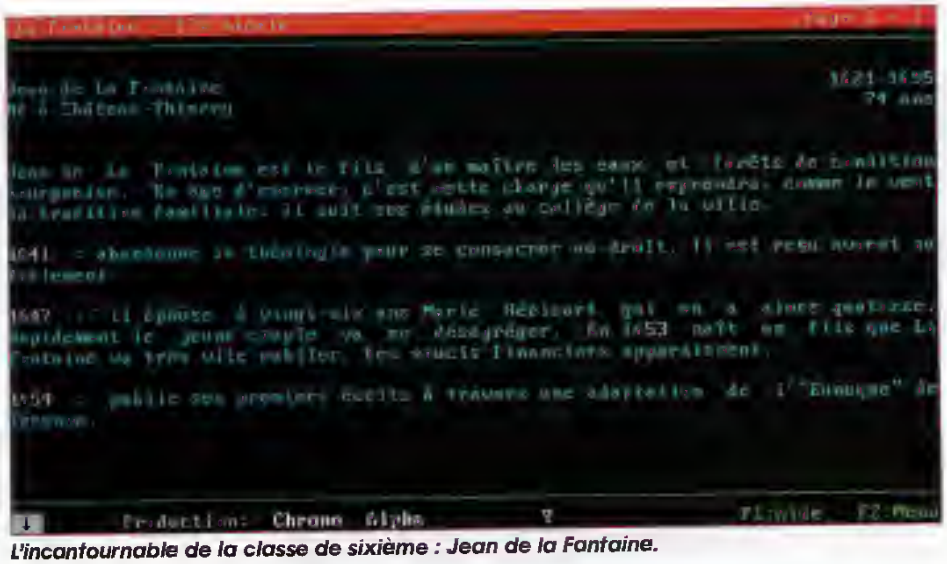
Installation

Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"

D'ailleurs, vu leur importance pour l'acquisition d'une bonne culture générale, l'épreuve de Français du baccalauréat est séparée par une année du reste des autres matières. Littérat ne remplace certes pas un bon ouvrage encyclopédique, mais il suffit à ceux qui ne désirent que des renseigne-

Etes-vous bien sûr de tous les connaître sur le bout des doigts ?

La disquette



L'incontournable de la classe de sixième : Jean de la Fontaine.

ments généraux ou consulter rapidement une bibliographie. Quarante huit de nos grands maîtres de la plume ont ainsi été répertoriés par un programmeur, monsieur Ahmed Kacimi, et inclus dans une base de données originale.

4,16 Frs l'auteur classique

Chargez le programme en tapant LITTERAL (c'est un exécutable avec l'extension .com) Après une page de présentation et une de publicité (ce logiciel étant distribué en shareware), vous arrivez dans le menu général, où est affichée la liste de tous les auteurs disponibles. Toutes les opérations peuvent être commandées à la souris ou avec le clavier. Choisissez un siècle et confirmez avec la touche Entrée ou un clic de la souris. Maintenant, vous pouvez voir la liste alphabétique de tous les noms disponibles, avec leurs dates et leurs lieux de naissance et de décès. De là, vous accédez aux temps forts de la vie de celui que vous avez sélectionné, puis à sa bibliographie qui, si elle s'étend sur plusieurs pages, peut être affichée par ordre chronologique ou alphabétique. Les touches utiles au bon fonctionnement de ce logiciel sont toujours affichées à l'écran, les flèches du clavier vous déplaçant de bouton en bouton (confirmez avec Entrée).

A n'importe quel moment, en appuyant sur F1, vous lancez le programme d'aide. Il se nomme Aprentis et il vous guide en hypertexte dans la compréhension de l'utilisation de Lifferol, n'hésitez pas à le consulter en cas de problème.

Ce logiciel est un shareware et son auteur demande 200 francs pour son enregistrement ; vous serez alors débarrassé des écrans de publicité et pourrez exploiter à fond les capacités de la base de données. Alors, devenez incollable de d'Aubigné à Vigny.

Laurent-Xavier LAMORY

Laissez-vous guider par Aprentis, spécialement conçu pour vous faciliter la tâche.

K-CHESS

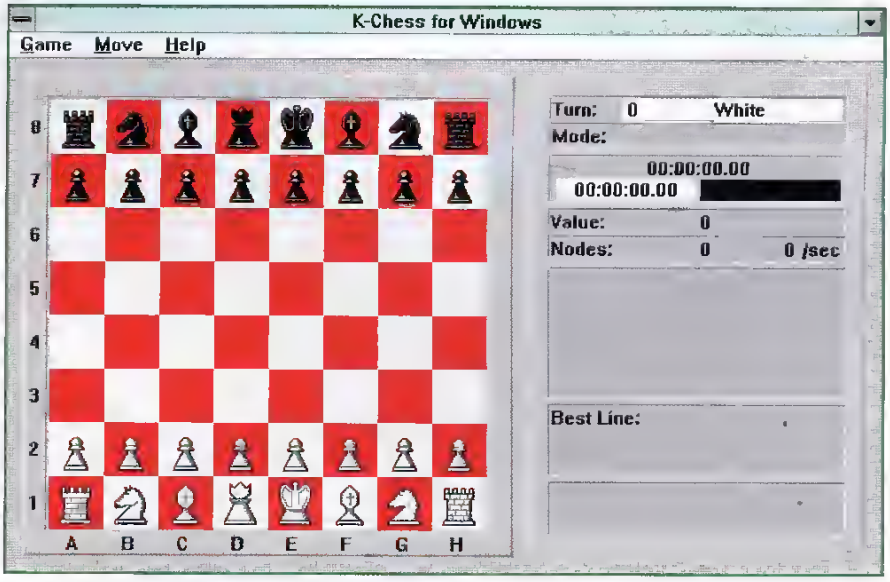
L'apprentissage assisté par ordinateur

Que vous soyiez complètement néophyte ou juste débutant, K-Chess saura vous aider à maîtriser la difficile stratégie des échecs.

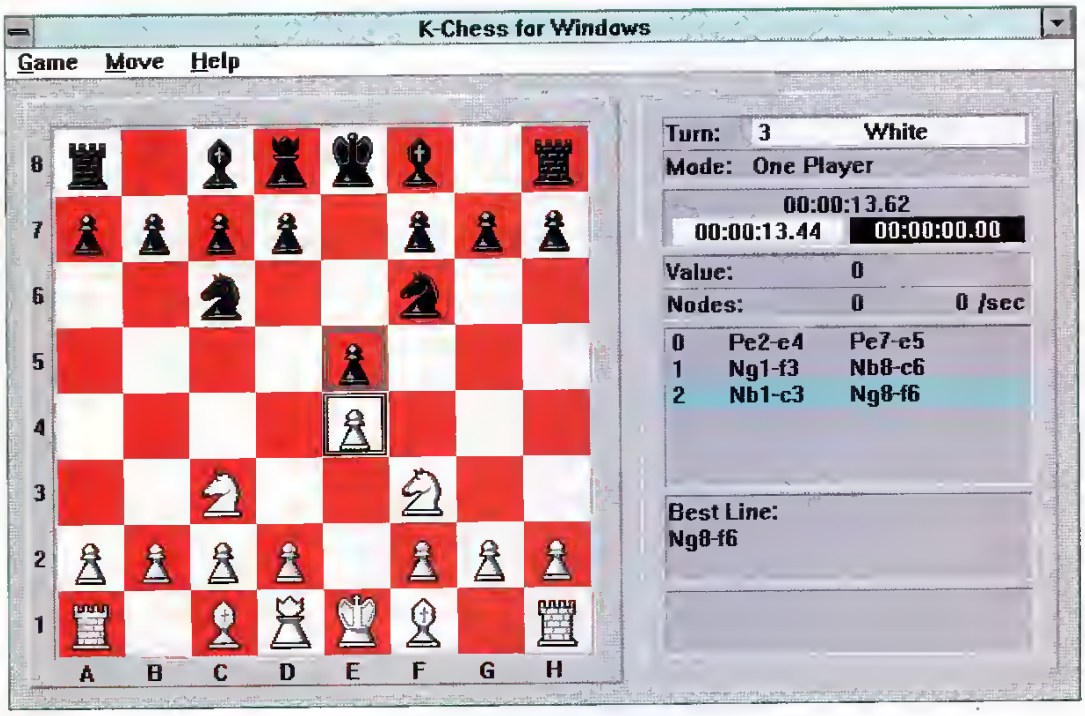
Ce logiciel s'adresse plus particulièrement aux joueurs du dimanche ; ne comptez pas sur lui pour vaincre les meilleurs jeux du commerce ou les stratèges de haut niveau. D'ailleurs, ces derniers possèdent généralement les plus récentes productions dans le domaine qui deviennent de plus en plus fortes au fil des années. Le temps n'est plus très loin où l'on pourra installer sur son disque dur un logiciel capable de vaincre, largement plus d'une fois sur deux, tous ses adversaires humains potentiels, et ce, sans réfléchir sur un coup, des semaines durant ! A la base, un programme d'échecs est relativement simple à concevoir. Son apparition a suivi de près celle des premiers ordinateurs et il était déjà possible d'effectuer des parties sur une simple Atari 2600 (vous savez, la vieille console). Avec l'arrivée de la prochaine génération de PC, la capacité de calcul de ces machines va devenir phénoménale, ce qui est une bonne chose

Installation

Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"



Les pions sont installés, le premier déplacement peut s'effectuer ; vous dirigez toujours les blancs en mode un joueur.

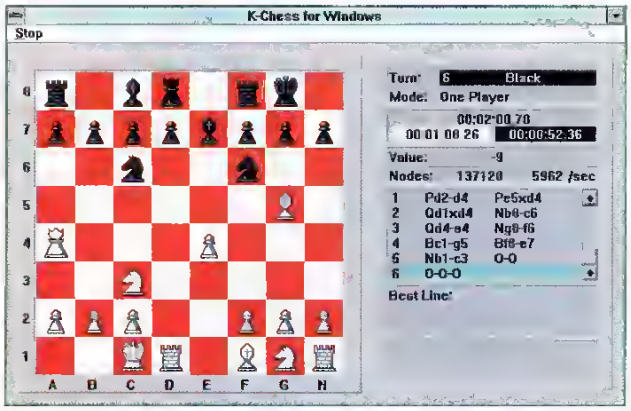


K-Chess connaît quelques ouvertures classiques et il les joue d'une manière instantanée.

pour le programme d'échecs. Car plus il peut calculer, mieux il joue, pouvant se projeter de nombreux coups dans l'avenir et, par là même, éviter les pièges classiques que des humains confirmés tendent aux ordinateurs de jeux.

Aperçu et utilisation

Décompactez le logiciel, puis installez-le dans l'environnement Windows en procédant de la manière habituelle. Pour rappel, lancez Windows, ouvrez le menu Fichiers, sélectionnez Nouveau, Programme puis Parcourir pour rechercher le fichier KCHESSW.EXE dans le répertoire nouvellement créé. Confirmez. L'icône du logiciel s'ajoute à celles présentes dans le groupe. Double-cliquez sur son icône pour le lancer. Sa fenêtre apparaît alors sur votre écran, divisée en trois parties : l'échiquier sur la gauche, la zone d'informations sur la droite et la barre de menus commune à toutes les applications Windows en haut ; hélas, il est impossible de basculer en 800 x 600 pour les utilisateurs de ce mode graphique. Les plus impatients peuvent commencer dès maintenant une partie, promenez le curseur de la souris sur vos pièces (les blanches), il se transforme en main sur certaines, plus précisément sur toutes celles que vous pouvez déplacer (au départ, uniquement les pions et les cavaliers). Cette option des concepteurs est très bien réalisée, car elle tient compte des cas spécifiques aux règles des échecs, par exemple, si votre Roy est mis en échec, vous saurez rapidement quelles pièces peuvent intervenir pour le défendre et vous concentrer sur celles-ci uniquement. Pour effectuer un mouvement, draguez simplement la pièce voulue vers sa destination en pressant le bouton de gauche, un petit panneau d'interdiction apparaît quand vous passez sur des cases où vous n'avez pas accès. Le bouton de droite, quant à lui, est à but informatif. Si vous cliquez sur une case contenant une pièce, toutes les cases qui lui sont accessibles s'assombrissent et si vous cliquez sur une case vide, ce sont les pièces qui la menacent qui apparaissent alors en grisé. Quand une pièce est menacée sa case s'entoure d'un double liseré noir, c'est une des options fort utile pour le débutant qui se fait souvent manger des pièces par inattention. Le côté droit de l'écran est réservé à l'affichage de toutes les informations concernant la partie en cours. La première ligne vous indique le nombre de tours effectués et le joueur ayant la main, tandis que la deuxième montre quel type de jeu est actuellement



Une situation relativement courante : les deux joueurs faisant une pause pour roquer (petit pour le noir et grand pour le blanc).

pratiqué : un joueur, deux joueurs ou autoplay. Ensuite, vous trouvez les trois chronomètres, un pour chaque participant plus celui situé au dessus qui totalise le temps total écoulé.

Les deux lignes du dessous affichent des informations sur les coups que calcule l'ordinateur. Dans la fenêtre suivante, que vous pouvez faire défiler à l'aide de l'ascenseur de droite, s'inscrivent tous les coups joués depuis le début de la partie.

Le cadre Best Line contient, quant à lui, la série de mouvements, pour chacun des deux joueurs, que l'ordinateur considère comme la plus optimale ; n'hésitez pas à la consulter si vous ne savez pas trop quel coup jouer et quelles seront ses conséquences.

L'espace situé tout en bas est réservé à l'affichage des messages importants, comme les mises en échec, les pat ou les abandons.

Menus et options

Le menu Game contient les classiques options pour recommencer, sauver ou charger une partie et quitter le jeu, avec l'indication des raccourcis clavier ; les utilisateurs confirmés le savent, il est bien plus rapide d'utiliser le clavier que la souris, essayez de retenir ceux que vous utilisez le plus souvent.

Le menu Move vous offre les possibilités suivantes : Undo annule les deux derniers coups (vous pouvez revenir de cette manière au commencement de la partie), Redo annule les retours en arrière réalisés avec Undo jusqu'au dernier coup joué, Enter move (ainsi que la touche Entrée) vous permet d'effectuer un déplacement au clavier (en indiquant les coordonnées des cases de départ et d'arrivée de la pièce concernée), Computer move oblige l'ordinateur à jouer le prochain coup, Auto Play enlève tous les participants humains et laisse la machine s'affronter elle-même, Pause vous permet de répondre au téléphone, mais pas de réfléchir gratuitement car un cache recouvre alors l'échiquier (cliquez sur Resume dans le menu Move pour revenir au jeu) et Options ouvre la fenêtre d'où configurez les paramètres Chess. Vous devez d'abord choisir le mode de gestion du temps de l'ordinateur en cochant une des cases des options du Time Limit Selections. Avec Limit game time, vous lui assignez une durée maximale de temps pour effectuer la partie, c'est à lui de bien gérer cette durée alors que Limit turn time lui laisse une durée fixe pour chacun de ses coups.

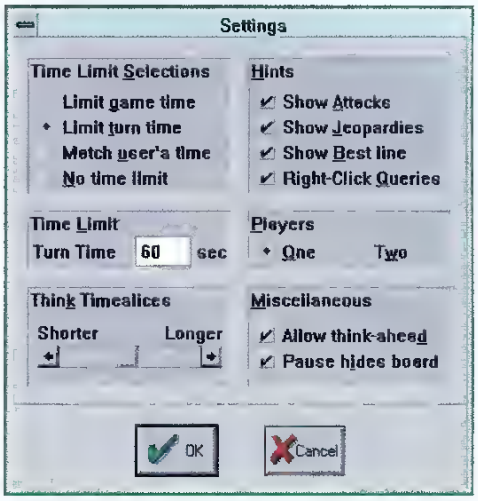
Vous pouvez aussi lui accorder le même temps de réflexion que son adversaire humain (Match user's time) ou carrément ne pas lui fixer de limite ; attendez-vous, dans ce cas, à de très longs calculs de sa part, que vous pourrez toujours interrompre en cliquant sur le Stop qui apparaît dans la barre des menus pendant qu'il réfléchit. Si vous sélectionnez une des deux premières possibilités, vous lui indiquez alors les temps choisis dans la case Time Limit du dessous.

Les options de Hints vous permettent d'enlever l'affichage de certaines informations utiles ou de désactiver les effets du bouton droit de la souris.

Si vous cochez Allow think-ahead, l'ordinateur est autorisé à réfléchir pendant que c'est votre tour de jeu, mais à une vitesse largement moindre.

Pour finir, vous pouvez ôter le cache qui se met en place lors des pauses, mais, dans ce cas, autant jouer sans chronomètre.

Ce logiciel qui nous vient d'Australie est distribué en shareware, n'oubliez pas de l'enregistrer (17 $ US) si vous désirez le conserver.



Configurez selon vos préférences et ajustez le temps de réflexion de l'ordinateur en fonction de votre force.

Laurent-Xavier LAMORY

3D Country House

Partez à la campagne réviser votre anglais

C'est virtuellement que vous aller pouvoir explorer cette petite résidence secondaire américaine, au demeurant fort sympathique.

Installation

Le logiciel étant compacté, il est nécessaire de l'installer sur votre disque dur. Cette opération est décrite dans l'article intitulé "Décompactage, comment faire ?"

La réalité virtuelle entre dans nos foyers. Même si le PC du salon est encore bien loin des résultats offerts par les grosses machines spécialisées, les progrès dans ce domaine suivent l'évolution de la puissance de travail des ordinateurs. Car représenter les trois dimensions demande beaucoup de calculs, l'ordinateur devant toujours connaître la position exacte de tous les objets présents afin de pouvoir les afficher à leur bon emplacement sur l'écran. C'est pourquoi les programmeurs se limitent pour l'instant le plus souvent à une définition graphique de 320 pixels sur 200. Mais nous ne sommes plus très éloignés du temps où, casqués et gantés, nous pourrons parcourir des mondes calculés en temps réel assis dans notre fauteuil préféré (Ultima X ?). Pour l'instant, il faut se contenter d'une simple exploration à travers l'écran du moniteur. 3D Country House vous propose la visite complète de cette misérable chaumière (avec piscine et Lamborgini dans le garage).

La version moderne de "la petite maison dans la prairie".

Visite virtuelle

Une fois dans le bon répertoire, tapez START pour entrer dans la simulation et choisissez votre mode de contrôle. La souris semble être le moyen le plus pratique de se mouvoir dans cet univers. Ce programme, distribué en shareware (pour 5 $), a été réalisé avec le logiciel Virtual Reality Studio, comme la démo "Dinodemo" présente sur la disquette du premier hors série de PC Novice. Vous devez utiliser les flèches bleues pour vous déplacer et les vertes pour lever ou baisser la tête (cliquez sur le carré vert pour vous remettre dans un parfait axe vertical). Les flèches rectilignes dirigées vers la gauche et la droite vous font marcher en crabe, tandis que les courbes vous

Rien ne manque, pas même le feu dans la cheminée. Attention aux brûlures.

font pivoter sur vous-même, celle située en bas à droite vous permet d'effectuer instantanément un demi-tour. Utilisez le bouton de gauche pour marcher et celui de droite pour courir. Vous pouvez également sauvegarder votre position afin d'y revenir plus tard en cliquant sur les options appropriées. Quand vous déplacez le curseur de la souris dans la fenêtre de vue, vous avez deux possibilités. Soit actionner le bouton de gauche pour tirer au laser (ce qui n'est pas d'une très grande utilité dans cette démo, encore que...), soit vous servir de celui de droite pour identifier et utiliser les objets présents dans le décor. Toutes les informations sur les éléments que vous rencontrez lors de vos déambulations s'affichent dans le cadre situé en bas de l'écran ; elles sont en Anglais, mais d'un niveau relativement simple. Ce programme peut parfaitement convenir pour illustrer des cours suivis par un enfant de sixième qui étudie l'Anglais. N'hésitez donc pas à cliquer un peu partout en observant les effets de vos manipulations.

Tiens, un ordinateur. Et s'il était possible de l'allumer pour lancer une démo où l'on découvrirait un ordinateur...

The twilight zone

Comme il l'a été dit plus haut, le logiciel calcule en temps réel les positions de tous les éléments qui composent le lieu où vous vous déplacez, mais il ne calcule pas toute l'étendue que vous pouvez parcourir. Pour se faciliter la tâche (et pour pouvoir tourner sur la plupart des machines), tout l'espace que comprend le programme est décomposé en secteurs qui sont indépendants les uns des autres. C'est pourquoi vous ne pouvez pas voir l'intérieur des pièces et que, même en ayant fait le tour de la maison avant d'y pénétrer, vous ne pouvez découvrir la piscine et le jardin qu'après être entré dans la maison et avoir emprunté la porte de derrière. Pour redémarrer à la position de départ, il suffit simplement de cliquer sur "Country House", en haut de l'écran. Pour fonctionner correctement, ce programme a besoin d'un affichage VGA, d'un 386 ou plus, de 580 Ko de mémoire libre et d'une carte Sound Blaster ou Ad Lib pour profiter des quelques effets sonores qui parsèment votre parcours. Bien sûr, ce logiciel n'est qu'une petite démo, mais il donne une idée des réalisations dans le domaine de la simulation virtuelle, par exemple, visiter une maison avant même la pose de la première pierre.

Laurent-Xavier LAMORY

Correspondances clavier (en QWERTY)

O : avancer
H : mouvement latéral sur la gauche
Q : pivoter vers la gauche
P : regarder vers le haut
K : reculer
J : mouvement latéral sur la droite
W : pivoter vers la droite
L : regarder vers le bas
I : regarder en face
U : demi-tour
A : activer un objet
1 : sauver la position
2 : charger une position
Esc : recommencer au départ
Shift + Esc : revenir au DOS

Le jardin donne des envies de sieste et de cocktails de fruits

Exploitez les ressources de votre PC...

Pour recevoir un ou plusieurs exemplaires, adressez un chèque de 59 francs par exemplaire (48 + 11 francs de frais de port) à

PC NOVICE, B.P. 225, 92306 Levallois-Perret

indiquez au dos du chèque le(s) numéro demandé(s). Le numéro 1 n'est plus disponible

ENRICHISSEZ L'ENVIRONNEMENT DE VOTRE PC AVEC DE NOUVEAUX OUTILS

demandez à votre marchand de journaux Start Micro Magazine Hors Série PC n°6

UN DE CES NUMÉROS VOUS MANQUE T-IL ?

❑ n° HS ❑ n° 3 ❑ n° 4 ❑ n° 5 ❑ n° 6 ❑ n° 7 ❑ n° 8
❑ n° 9 ❑ n° 10 ❑ n° 11 ❑ n° 12 ❑ n° 13 ❑ n° 14

Pour commander les numéros : adressez un chèque de 49 francs+11 francs de frais de port par exemplaire à

PC Novice,
BP225 92306 Levallois-Perret

(Indiquez au dos du chèque le ou les numéros choisis, si l'adresse indiquée sur le chèque ne correspond pas à l'adresse de livraison, précisez-le sur papier libre)